PC GURU

Szórakoztató Infomatikai Magazin ■ 99/02_

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 3
FALLOUT 2
MYTH 2

BALDUR`S GATE
ROGUE SQUADRON
HERETIC 2

SHOGUN: TOTAL WAR
THIEF
RETURN TO KRONDOR
MAGIC & MAYHEM
BLOOD 2
KING`S QUEST VIII

TEST
WINGMAN FORCE
SIDEWINDER FFB WHEEL

996 Ft

VIRTUAL WORLD
1036 Bp Bécsi út 34-36. (Kolosy tér) Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt. 55. (Átrium Mozi) Tel.: 316-0136
1148 Bp. Örs Vezér tere (az IKEA elott) Tel.: 2222-350
1024 Bp. Mammut üzletház 2. emeletén Tel.: 345-8141
Már kapható, a legjobb árakon !
HERETIC II
9.880 .-
Baldur's Gate
8.880.-
WORMS ARMAGEDDON
Enjoy a nuclear winter.
9.880.-
M.A.X. 2
11.880.-
2.880 .-
City of Lost Children
9.880.-
2.880 .-
Jack Orlando
5.880.-
2.880 .-
MotoRacer 2
11.880.-
7.880.-
Thief: The Dark Project
11.880.-
7.880.-
NBA Live 99
11.880.-
7.880.-
Erotikus CD-k már 990.- Ft-tól !
AKCIÓ !
Most érdemes igazán nálunk vásárolni, ugyanis február 1 és március 1 között az Örs vezér téri, ill. Mammut üzletházbéli boltjainkban ÓRIÁSI ÉVNYITÓ AKCIÓval indítunk.
MINDEN PROGRAM BESZERZÉSI ÁR ALATT ! :
30% - 50% - 70%
kedvezménnyel
KARÁCSONYI JÁTÉKKIÁRUSíTÁS, AMÍG A KÉSZLET TART!
Többszáz játék 3.000 Ft alatt !
Ne hagyd ki ezt a remek lehetoséget !
Gyere el, és válogass a játéktengerben !
nemsokára üzleteinkben :
C&C 2: Tiberian Sun
Diablo 2
Quake 3 - Arena
A megjelenésekről érdeklődj az üzletekben, vagy a www.virtual.hu-n.
Kérd ingyenes árlistánkat, részletes tájékoztatónkat telefonon, levélben, vagy e-mailben.

Ready® COMPUTERS

READY COMPKER KFT.
BP. V. VADÁSZ U. 36.
Hétfő-Péntek: 9^{30}-18
Szombat: 9-13
Tel.: 331-0518, 311-66-96
Fax: 311-8671
E-mail: www.ready.hu
Web: ready@alarmix.net
Árlista: 2333-666/1310#
(tone mód)

KONFIGURÁCIÓK

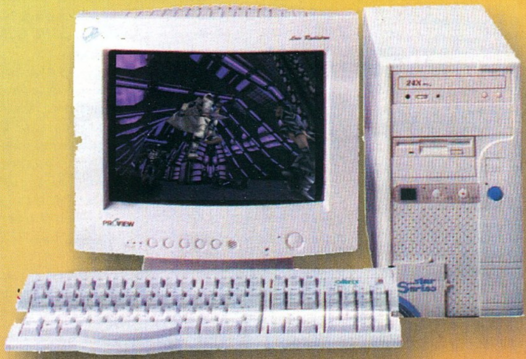
STATION
IBM 233MX/ 1GB WESTERN DIGITAL / 16MB SD/ 14" CSVGA

OPTIMAL
AMD K6-2 266 3D/3.2GB QUANTUM EX/ 32MB SD/14" CSVGA

INTERMÉDIA
CELERON 300A/ 5.1GB QUANTUM EX/ 64MB SD/ 15" CSVGA

PROFESSIONAL
IP-2 333/6.4GB QUANTUM EX/ 64MB SD 100MHZ/ 15" CSVGA

ULTIMATE
IP-2 333/8.4GB QUANTUM SE/ 128MB SD 100MHZ/17" CSVGA



AKTUÁLIS ÁRAINKÉRT HÍVJA ÜZLETÜNKET!

ALKATRÉSZEK

ALAPLAPOK: AMPTRON, ACORP, ABIT, ASUS , GIGABYTE
PROCESSZOROK: IBM, AMD K6/K6-2, IPII, CELERON/ "A"
WINCHESTEREK: SEAGATE, WESTERN DIGITAL, QUANTUM
CD-ROMOK: TAKAYA, CREATIVE, PANASONIC, SONY, ASUS
3DFX KÁRTYÁK: DIAMOND MONSTER, MONSTER II
CD-ÍRÓK, -ÚJRAÍRÓK: TEAC, SONY, PANASONIC, YAMAHA
HANGKÁRTYÁK: SB, DIAMOND SONIC, TURTLE BEACH
VIDEÓKÁRTYÁK: S3, ASUS RIVA, DIAMOND FIRE, VIPER MATROX PRODUCTIVA, MISTIQUE, MILLENIUM
NYOMTATÓK: LÉZER-, TINTASUGARAS EPSON, CANON, HP
MONITOROK: DTK, GOLDSTAR, DAEWOO, MAG, SAMSUNG
EGEREK: A4, GENIUS, MICROSOFT, LOGITECH

HÁZAK,FAXMODEMEK, SCANNEREK, JOYSTICKOK, CD LEMEZEK, SCSI KÁRTYÁK, AKTÍV HANGFALAK, TUNEREK, HÁLÓKÁRTYÁK, ZIP DRIVE-OK, DVD KÁBELEK, PATRONOK, TONEREK, COOLEREK

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Max-Planck-Str. 7/9,
D-97082 Würzburg,
tel.: +49-931/418-2342
Fax: +49-931/418-2850
CIS: 100070,474

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing: Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 996 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 2700 Ft (3 szám), 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám)
Előfizetési díj (sima – kizárólag a kiadónál):
2480 Ft (6 szám), egész évre 4960 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlapüzletági Igazgatósága kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 2700 Ft (3 szám), fél évre: 5100 Ft (6 szám), egész évre 9600 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Szikra Lapnyomda Rt.
Felelős vezető: Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389
A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Bár az év elejét általában mindenki fogadalmakkal kezdi, úgy érezzük, nincs szükségünk arra, hogy különösképpen fogadkozzunk. Az 1998-as évben is tisztességgel letettük az asztalra (vagy éppen az újságos standra) a lapot. Nem lesz ez másként idén sem, újult erővel állunk neki ismét az évnek, kipihenve az óévi fáradalmakat, és azt a fantasztikus programáradatot, amit ránk zúdítottak a kiadók. Változás azért adódik így rögtön az évezred utolsó (vagy éppen utolsó előtti) évében, hiszen kiadót váltottunk, ezentúl, a Vogel Publishing színeiben jelenünk meg a nagyérdemű előtt. E kiadó munkáját egyértelműen a magyarországi CHIP Számítógép magazin kiadása fémjelzi, reméljük a komolyabb háttér, és persze a nagy testvér közelsége, valamit a Vogel International közvetlen nemzetközi kapcsolatrendszere hasznunkra fog válni. Ennek előnyeit remélhetőleg legjobban Ti fogjátok élvezni, tehát a megszokott szerkesztő- és szerzőgárdától még jobb még élezetesebb PC GURU-t kaptok.

A már említett, év végi nagy hajrá látszott ennek a számnak a készítése közben is, hiszen igencsak gyakran cserélődtek a cikkek a tervezetben, sok játéktól el kellett búcsúznunk, hogy helyettük más, Titeket jobban érdeklő nevek bukkanjanak fel. Kompromisszumokat is kellett kötnünk, hisz példának okáért a Tomb Raider III-mal kapcsolatban nagyon sokan fordultatok hozzánk tanácsért, s úgy gondoltuk, minél előbb el kell kápráztatnunk a nagyérdeműt a végigjátszással, mely terjedelme miatt (körülbelül 10 oldal lett volna) csak a CD-n kapott helyet. Szerintünk Lara megér ennyit (utoljára vagy sem ez már persze kérdés), pláne, hogy általa egy új cikkíróval gazdagodtunk. A végigjátszósdiból most egy kicsit több jutott, hiszen a Thief, a Heretic II, a King's Quest VIII és a Myth II teljes leírását is belezsúfoltuk a mostani újságba, sőt belekóstoltunk a Fallout 2-be is. Az impozáns felsorolás mellett azért maradt hely a szokásos bemutatóknak, a news-nak, meg persze egy-két apróbb leírásnak is.

A másfél havi pihenőnek :)) persze meg lett az eredménye a CD-n is, hiszen nagy nevek és nagy demók halmozódtak fel, de valószínűleg azért sikerült megfelelően szelektálnunk a beérkezett anyagokat. A CD-n levő rovatok természetesen folytatódnak, sőt újak is vannak kilátásban, de erről majd a későbbi számokban lesznek konkrétumok.

Gőzerővel folyik az előfizetői kártya akciónk az 1 éves CD-s PC GURU előfizetőknek. Egyre több cég jelzi felénk érdeklődését az akcióval kapcsolatban, már ebben a számban is bővült a választható játékok sora. Apropó akció. Új kiadónk az évet rögtön egy apró kedvességgel kezdi, a tavalyi áron lehet előfizetni, még mindig a CD-s PC GURU-ra.

Mindenféle jóslatok hangzottak el már az 1999-es évvel kapcsolatban, úgy gondoljuk a Nyúl éve nemcsak Ázsiában fog szerencsét és fejlődést hozni, hanem egy kicsit nyugatabbra is. Reméljük tetszeni fog nektek az 1999-es év PC GURU-ja is és köszönjük, hogy velünk kezdtétek el ismét az évet!

GURU Team

A HÓNAP JÁTÉKA

BALDUR'S GATE

Miután a szerkesztőségben reggel mindenki a Forgotten Realms világában töltött éjszakai kalandjairól beszél, nem volt vita, mi legyen a hónap játéka. Kiütéssel győzött a Baldur's Gate, megérdemelten.

Ez a program csúcs! Rendkívül részletesen kidolgozott rendszere az AD&D szabályaihoz igazodik, amivel minden szerepjátékos elégedett lesz. Főleg, mert az online, illetve a hálózatban, akár hatan is játszható multiplayer rész is körökre osztható! Talán ez az első olyan program, mely szinte minden szinten megközelíti azt a hangulatot, amit a valódi szerepjáték partykon érezhettél. Itt biztos nem lesz gond a mesélővel, és ha összejön egy jó csapat, akkor bizony vége-hossza nem lesz, a hajnalig tartó kalandoknak. Még szerencse, hogy a multiplayer játékot is el lehet menteni, és a történet bármikor folytatható!

Azért el kell ismernem, hogy semmi sem tökéletes. Előfordult ugyan, hogy öten is bent voltunk egyszerre egy játékban, csak ez hajnali háromkor is nagyjából öt másodpercig tartott. Hárman még elég jó sebességgel lehet hemzsegni, de lennénk többen is. Ezért aztán kénytelenek voltunk megszervezni egy hatos hálózati partyt a szerkesztőségben...

De erről majd legközelebb, hacsak nem változtatnak minket kővé a baziliszkuszok.

Lily

TaRTaLoM

G9901

NEWS

6 DarkStone
6 Pretzel Pete
7 Braveheart
7 Seven Kingdoms II
8 Clans
8 Loose Cannon
9 Starlancer
9 Odium
10 Dungeon Keeper 2
11 South Park
11 Simon the Sorcerer 3D

BEMUTATÓ

12 Shogun: Total War

JÁTÉKLEÍRÁS

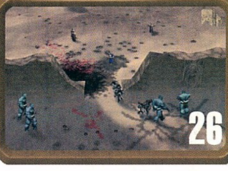
14 Heretic II
18 Rogue Squadron
22 Thief: The Dark Project
26 Myth II
32 Fallout 2
38 Return to Krondor
42 Magic and Mayhem
46 King's Quest VIII: Mask of Eterenity
50 Blood 2: The Chosen
52 Gangsters
56 Tomb Raider III
62 Baldur's Gate
66 Populous tippek

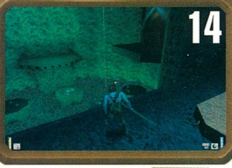
TALLÓZÓ

70 Unreal Tournament
71 Quake rovat
72 SoundBlaster Discovery Kit
76 3D Studio Max 2
78 Maya NT
81 Zene válogató
82 Tommyboy
83 Utility
84 Hardware news
87 Eastern Eggs
88 Software hírek
90 LiteStep
92 TNT(2), ATi Rage Fury és Voodoo 3
96 Net ajánló
97 Sony Digital Mavica
97 Sony DVBK-2000E
98 Real Time 3D
102 Diamond MonsterSound MX300
103 Microsoft Digital Sound System 80
103 Logitech Internet Keyboard
104 Logitech Wingman Force
105 MS SideWinder FFB Wheel
106 Hardware Fórum
108 Black Crypt
110 Levrov
112 OPTIQUEST család
113 Külvilág
114 Cheatss

66

62


26


14

DARKSTONE

Rendszeresen kérdezitek, mit tudok, mikor érkezik már a Diablo 2. De az igazság az, hogy én sem tudok semmi biztosat, csupán annyit, hogy idén. A Take 2 Interactive akció-rpg-je áprilisra már a Diablo-hoz hasonlóan véletlenszerűen változnak majd.

Ha a képekre néztek, szerintem a legkevésbé a Diablo, hanem inkább a FInal Fantasy juthat eszetekbe. Az kétségtelen, hogy a

biztosan a boltokban lesz, és talán érdemesnek is találtatik arra, hogy legalább ideiglenesen lekössön különös világával. Darkstone ígéretesen néz ki, de azt is mindannyian tudjuk, hogy most, 1999-ben ez még kevés a sikerhez, ennél jóval több kell...

A teljes 3D megjelenítésű játékban egyszerre két karaktert irányítasz majd. A választható osztályok: warrior, rogue, cleric és mage. A szintek, az ellenfelek a fellelhető kincsek és a küldetések

Ha a tartalom és a játszhatóság is hozza ezt a szintet, akkor csúcs, ha nem, akkor kúlcsín ide vagy oda, ki fog esni az élvonalból.

PRETZEL PETE

sütöttek ki, hogy megküzdhess a falánk és mindig éhes Bobbal. Felszerelésed stílusosan egy mustárágyú lesz, s meg kell mentened majd a perecekben rejlő emberiséget a purgatórium örök tüzétől. Mindezt akár online, Interneten is! Nem vicceltem, ez

Ha eddig valaki azt mondta neked, hogy perecelt egyet, akkor azt gondolhattad, hogy esett egy nagyot. A helyzet azonban még az idén változhat, ugyanis a Stealth Productions „pékségében” már készül az a perec, amit neked

komoly. Nézd a képeket! A programot, ha minden igaz, a XSIV Games adja ki.

▣ A ShadowFactor megjelentette a Battlefield Communicator 1.1-es verzióját. Ez a szoftver lehetővé teszi, hogy az online játékosok beszélgessenek egymással. Ehhez persze kell egy hangkártya, no meg mikrofon. Ráadásul mindez shareware!

▣ Megszűnt a Novastar.

▣ Az Abracadata két új, ingyenes kiegészítővel lepte meg a 3D Railroad Master szimulátor rajongókat. Swarthout és Kulp Creek is ingyenesen letölthető a cég honlapjáról.

▣ A Microsoft honlapjáról szintén több dolgot is le lehet szedni, mégpedig a Combat Flight Simulatorhoz. A pontos cím: www.microsoft.com/games/combatfs.

▣ Most kapaszkodjatok meg, mert valami szörnyűt

FRISS!

BRAVEHEART

A skóciai Red Lemon Studios nem keresett túlságosan távoli virtuális helyszínt hamarosan elkészülő programjának. A XIII. századi Skócia fordulatos történelmi eseményei tökéletes alapot teremtettek egy stratégiai játéknak, melyben átélheted az adott éra minden konfliktusát.

Az azonos című, nálunk Rettenthetetlen címen bemutatott mozifilm nem ihletője a játéknak,

de a kapcsolat nyilvánvaló. Ennek megfelelően néhány hang ismerős lesz, és a klippek között is több jelenet lesz Mel Gibson nagyszerű filmjéből.

A Breaveheart-ban a kor tizenhat meghatározó klánja közül választhatsz egyet, melynek vezéreként egészen a korlátlan hatalomig kell elverekedned magad, sőt a cél lehet akár Anglia trónjának megszerzése is! Az elemek a következők: készletek beszerzésének irányítása, kémkedés, politika, hadászat.

Ha nem akarsz törődni, például a gazdaság gondjaival, akkor ezt nyugodtan a számítógépre bízhatod majd.

Az igencsak erőszakos és brutális események sodrásában egyébként nem lesz furcsa, ártatlan emberek (például a követek) meggyilkolása sem. A birodalmad és hatalmad kiépítésének útja csupán rajtad múlik!

Jelenleg hat nagy történelmi ütközetet terveznek, de ezeken belül a taktikai események nem meghatározott rend szerint következnek majd be, hanem a te általad követett taktika függvényében változnak. Ezeken kívül a játékban lesz számos fiktív csata is.

A konkrét harci események 3D-s környezetben játszódnak, és egy-egy alkalommal akár harminc négyzetkilométeres területet is felölelhetnek. Ne mondhatja tehát senki, hogy nem kapott elegendő helyet!

Már csak az a kérdés, hogy az idei stratégiai játékpiacon mire lehet mindez elég, hiszen ebben a kategóriában indul – hogy csak néhány ászt említsek – a Myst 2 vagy éppen a Shogun is.

SEVEN KINGDOMS II

Ebben a nagy rohanásban lassan már feledésbe merült a Seven Kingdoms, ami nem volt ugyan rossz játék, csak futottak sokkal jobbak is. Ám az Interactive Magic látott annyi fantáziát a dologban,

hogy teljes erőbedobással készíti a második részt, ami szintén követi a hagyományos real-time stratégiák bevált receptjét. A Warcraft és Command&Conquer elemeit felsorakoztató program hibáit igyekeztek orvosolni.

Elsőként például a taktikai részt erősítették meg, engedélyezve, hogy a csapatok különböző formációkat vegyenek fel. Ez új mélységeket nyit a stratégiád kivitelezésében.

Az ütközet kimenetelét erősen befolyásolhatja az is, hogy az egységek több módba kapcsolhatók lesznek.

Attól függően, hogy az aggressive, defensive vagy stand ground parancsot kapták, eltérően reagálnak az ellenségre. A harmadik reform a diplomácia szintjét érinti, de erről bővebb információm még nincs. Az viszont már biztos, hogy lesz egy Random Campaign generator is, így a végtelenségig küzdhetsz majd ezekben a különös hangulatot árasztó királyságokban…

mondok. Decemberben már csak nyár elejére ígérték a Dungeon Keeper 2-t.

▣ A Microsoft Gaming Zone per pillanat huszonkétezer felhasználóval büszkélkedhet.

▣ Megnyílt a hivatalos Might & Magic VII weboldal a 3DO-nál! Itt: http://www.3do.com/products/pc/mm7/.

▣ 3Dfx patch jelent meg az Ignition-hoz!

▣ Az EA honlapján ingyen, online játszhatsz a jó öreg Sim City-vel…

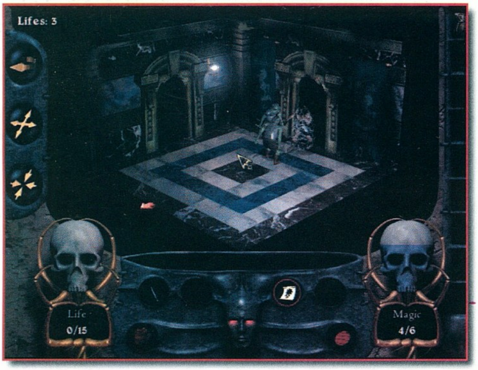
▣ A Wildfire Studios kiegészítőt készít a Balls of Steelhez.

▣ A karácsony előtti napokban megjelent Baldur's Gate első ötvenezer példányát azonnal eladta az Interplay. Híreim szerint az utolsó

FRISS !

CLANS

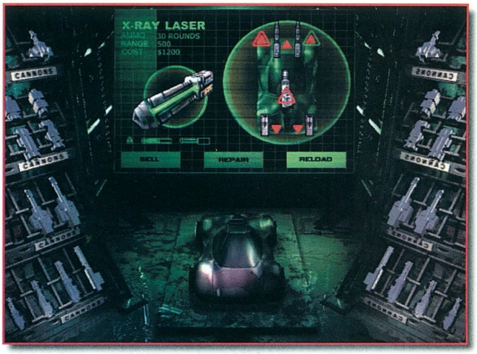
A számomra teljesen ismeretlen Strategy Fist csapata készíti ezt az



akció–kaland játékot, melyben, mint ahogy a legendák is megjósolták, a Gonosz visszatér, hogy átvegye a békés birodalmak feletti hatalmat. A számos szerepjátékelemet is felvonultató Clansból még akármi is lehet. A program elvileg az idén megjelenik. Ha további információkhoz jutunk, azonnal hírt adunk róla, hiszen érdekesen néz ki, igaz kicsit talán túlságosan is hasonlít a Diablóra.

LOOSE CANNON

Akik szerették a Redline és az Interstate 82 kihívásait, azok minden bizonnyal örülnek majd a Digital Anvil programjának, mely sajátosan ötvözi az autóversenyek, valamint az akció és a kalandjátékok elemeit.



Ashe szerepében egy futurisztikus, és meglehetősen negatív világba csöppensz, ahol a bűnözés mértéke minden elképzelést felülmúl, és a világot a káosz uralja. Ennek megfelelően a –talán – fejvadászként megjelölt foglalkozásod itt elég különös értelmet nyer, ugyanis feladataid közt szerepel túszok megmentése, fontos személyek kísérése és védelme, de ugyanakkor gyilkosság is.

2016 megálmodott autói mindenféle fegyverekkel felszerelt csodajárgányok. Lesz belőlük tizenöt féle, és a felszereltségüket te választhatod meg. De nem csak a jármű, a fegyverkínálat is bőséges lesz: az aknavető és a lángszóró mellett, micro lövedékeket, és Uzit is használhatsz.

Természetesen lesz internetes és hálózati játéklehetőség is (multiplayer játékokban a maximált létszám nyolc fő lesz).

darabokért valóságos pankráció volt.

▣ Scott Schlengel lelépett a Monolithtól és ezen túl a Cavedog csapatát erősíti. Ez azonban mit sem csökkent annak értékén, amit a Blood 2-ben létrehozott.

▣ Ha már a Blood 2-nél tartunk, még valami. Talán már február magasságában érkezik a kiegészítő, melyben új ellenfelek és fegyverek, valamint pályák várják a megszállottakat.

▣ A Sinhez is készül kiegészítő, Wages of Sin néven. A tartalma pedig a szokásos (fegyverek, ellenfelek és egy kicsit megerősített AI).

▣ A GT Interactive kötelékeibe tartozik ezen túl a Legend Entertainment. A csapat jelenleg az Unreal 2-n dolgozik

FRISS !

ODIUM

A Monolith áprilsra tervezi ennek az RPG szerű programnak a piacra dobását. Talán csak a komor sci-fi világ az oka, de nekem rögtön a Fallout jutott az eszembe, amikor megláttam a képeket.

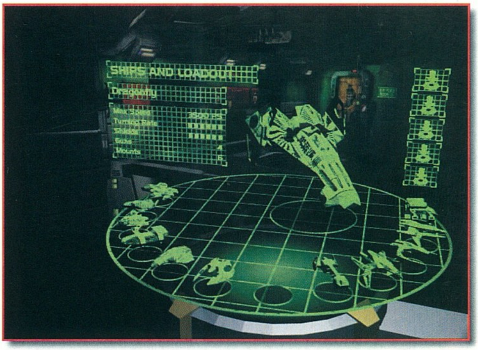
A történet sajnos nem kevésbé pesszimista, mint a többi jövővízióé: a felszínes, látszólagosan valós világ mögött megbúvó igazi okokat és hatalmakat kell megismerni és segíteni, hogy Cole Sullivan túléljen és megvalósítson, vagy talán megmentse az emberiséget.

STARLANCER

Milyen különös is ez az egész jövő dolog. Legtöbben vagy egy komor, züllött és széthullott társadalmi rendszert képzelnek, vagy pedig kalandokat és természetesen csatákat a világűrben, hódítással meg mindennel, ami kell.
A Starlancer alkotógárdája inkább ez utóbbit választotta. A történet szerint Földünkön a nagy országok (Kína, Oroszország, Amerika és Anglia) már a Naprendszeren belül küzdenek a hatalomért és a területekért. Így aztán a megfelelő nemzet képviseletében neked sem lesz más dolgod, mint érvényt szerezni hazád érdekeinek.

A játék készítőinek ígérete szerint a küldetésrendszer nem lesz lineáris, és az általad megoldott feladatok befolyásolják a történetet.

Az egyszerű kezelési rendszer segítségével akár egy tucatnyi hajót is irányíthatsz. Ezek lehetséges felszereltsége tökéletesen igazodik e vad jövőképhez, elég, ha csak a nova cannont, vagy a pulse lasert említem.



Talán a 3D-támogatást már nem is kell mondani. Majd idővel a fejleményekről hírt adunk, mert az év végére ígért program körül még elég sok a bizonytalanság.

teljes erőbedobással, vállvetve az Epic MegaGamesszel.
▣ De jó lenne, ha már végre március közepe felé járnánk és beindulna az EverQuest. De még csak januárt írunk. A várakozás szerencsére cseppet sem unalmas perceit kitölti most a Baldur's Gate. Apropó Baldur's Gate. Gondolom, még sehogy sem álltok, hiszen a tiszta játékidő száz óra körül mozog. Minden esetre nyugodtak lehettek, lesz kiegészítő aktuális kedvencünkhöz.
▣ Elég sokan telefonáltatok a szerkesztőségbe, azzal a gonddal, hogy a Settlers 3 futtatásakor a kovács nem fegyvert, hanem disznót hord ki a ház elé, ezért nem tudtok hadsereget létre hozni. Khmm, szóval, tessék megvenni az

FRISS !

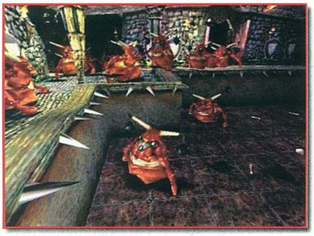
DUNGEON KEEPER 2

Nem tehetek róla, van néhány játék, ami annyira belopja magát a szívembe, hogy minden egyes elhintett információ adomány, betölt egy kicsit abból az űrből, amit a hiánya kelt bennem, amíg meg nem jelenik. Talán megszállottság, talán nem. Ez most nem is érdekes, hiszen tudom, hogy Ti is így vagytok vele. Ezért a DK2-ről kapott új híreket, e közös fanatikum jegyében meg kell osztanom veletek. ;-)

A küldetéssorozatról annyit már biztosan lehet tudni, hogy összesen húsz power gem összegyűjtése lesz a feladat. Ezeket a mesterednek kell leszállítanod, aki ki lehetne más, mint maga horned reaper, személyesen. Amikor minden drágakő megvan, a Nagy Kaszás Démon (Yeah!) megnyitja a kaput, s kienged pokoli birodalmából. Nem mintha bárki is el akarna menni innen, de legalább a lehetőség megadatik. :)))

Mindez a játékmenetet elég erősen befolyásolja, hiszen például az, hogy a konkurens dungeon keepert elpusztítod Te, vagy esetleg valamelyik kósza hős, változik a történet kimenetele. Talán még fontosabb, hogy az előző szinteken megszerzett tudást (szobák, tárgyak) automatikusan átviszed a következő szintre, nem kell újra és újra kutatni utána. Huhh, mekkora kő esett le a szívemről! Végre nem kell szegény varázstudóknak a könyveket bújva felfedezni azt, amit már megtettek nem is olyan régen...

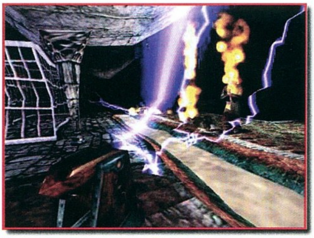
Ha még emlékeztek, a csaták kialakulásakor, nyugodtan nyakon ragadhattál több lényt is, és bedobhattad őket a legnagyobb káosz közepébe. Most ez azért kicsit másként lesz, mert elkészült a "tactical combat system". Először is, minden lénynek mérete van, következésképpen helyet foglal el a térben (Hmm. Nahát, tényleg!). Ezért aztán adott területű szobában, ennek függvényében korlátozott számú kreatúra fér el. A lények ráadásul csoportokra is oszthatók "funkciójukat" tekintve: ellátók, íjászok, blokkolók, sokkolók és így tovább. Gondolj csak bele, ha egy szép pöfögő bile démon beáll az átjáróba, elég nehézkes lesz rajta áttörni. Így aztán míg a méretes testen áttör a gaz ellen, a mögötte álló varázsló nyugodtan koncentrálhat, halált hozó spelleket felidézve elméjéből. A beépített intelligens program szerint, a lények maguktól is igyekeznek majd felvenni a taktikailag legideálisabb formációt. Így legyen!



A kreatúrák komplexitását csaknem harminc tulajdonság összessége adja. Ezek egyike lesz például a bátorság, amit két ellenséges lény találkozásakor azonnal letesztel az ún. fear/threat system, és a gyengébb idegzetű, azonnal fejvesztetten menekülni kezdhet, erősítést vagy legalább bátorítást keresve.
A speciális tulajdonságok közül 1st person nézetben biztos nagy élmény lesz a szalamandrák infralátása, vagy a sötét angyalok testében retinádra vetülő különös, kékes derengésbe burkolt világ.

Természetesen a Dungeon Keeper 2 saját szervert kap, és a neten választható lesz több játéktípus és térkép is. Sőt, a Bullfrog rendszeresen tesz majd fel ide ingyenesen letölthető csomagokat, melyekben új lények, szobák, varázslatok, csapdák, s nem utolsó sorban pályák lesznek. Egyetlen labirintusban, akár tucatnyi úr is szervezheti online, saját kis pokoli rendszerét, hogy végül kiderüljön, ki az igazi Úr...

Ó, hogy miért kell erre még mindig annyit várni?!



eredeti, gyári verziót, ez ugyanis a Blue Byte vicces copy védelme. Mindenképpen érdemes beruháznotok egy eredeti Settlers 3-ra, már csak azért is, mert szerintem ez a program büszkélkedhet eddig, a legjobb magyar kézikönyvvel.

▣ Hivatalosan is bejelentették, hogy készül a Blood 3, méghozzá LithTech enginnel.

▣ Az EA honlapján ingyen, online játszhatsz a jó öreg Sim City-vel...

▣ A Brood War megjelenésével azonnal megdőlt minden Battle.net rekord. Az első három napon csaknem félmillió játékot regisztráltak.

▣ Készül a Commandos: Behing Enemy Lines folytatása, melyet Beyond the Call of Duty alcímen ad majd ki az EIDOS. Új

FRISS !

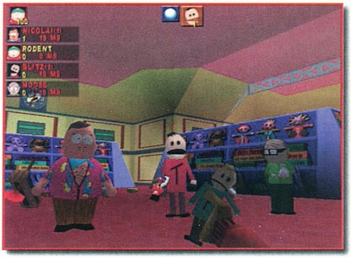
SOUTH PARK

Az Acclaim Entertainment meglehetősen különös akciójátékkal bombázza idén a játékosokat.
A PC-re és Nintendóra is megjelenő shooter első ránézésre inkább látszik humoros kalandjátéknak, mint

lövöldözős „csodának". Az Iguana Entertainment valami újat akart a piacra dobni, valamit, ami gyökeresen eltér a Quake-mintára készült akciójátékoktól. Az biztos, hogy ez tökéletesen sikerült. Ilyet még nem láttam.

A Single player játékokban Kyle, Kenny, Stan vagy Cartman szerepében kell békét hoznod a városba, a multiplayer részben pedig húsz hős közül választhatsz (köztük szerepel Santa és Jesus is).
Ez utóbbi típusban választható lesz többek között free-for-all, cooperative, capture the flag mód is.

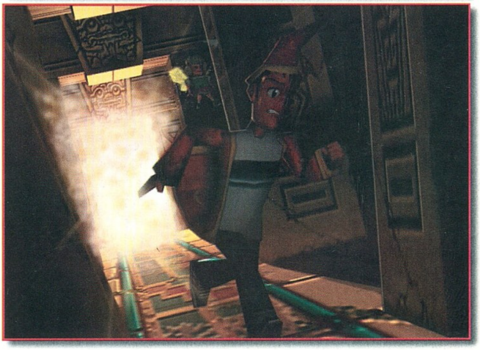
A fegyverarzenál is meglehetősen „forradalmi": lesz hógolyó, cow launcher, sniper chicken, és még sok más érdekesség.



Ahogy így elnézem ezt az egészet, ha lesz majd a szerkesztőségben South Park Party, ebbe talán még én is beszállok…

SIMON THE SORCERER 3D

Az egyik kedvenc kalandjátékom volt Amigán a Simon the Sorcerer. Simon főszereplésével két igen vidám történet is készült. Úgy tűnik, hogy a sikeres programot folytatják,



méghozzá 3D-s megjelenítéssel. Yeah, Simon visszatér!

A harmadik részben ennek a kissé zaklatott elméjű varázslónak ismét a gonosz Sordiddal gyűlik meg a baja, ezért nem kisebb feladata lesz, mint megmenteni a Világegyetemet…

A fejlesztők már csaknem hetven százalékban elkészítették a játékot, amikor felismerték, hogy a jelenlegi piaci helyzetben nem adhatnak ki egy 2D-s kalandjátékot (részemről ezzel nem értek egyet).
Ezért kezdték elölről az egészet, és nekiláttak a 3D-s világ megteremtésének. Szerencsére a program tartalmi részében továbbra is a problémamegoldáson lesz a hangsúly. Remélem, hogy Simon hangját ez alkalommal is Chris Barrie adja!

Megjelenés: 1999 vége.

Lily

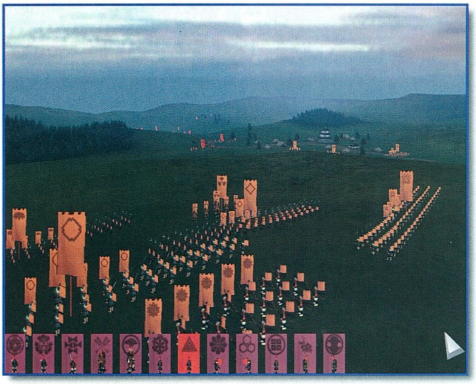
küldetések, helyszínek, térképek, fegyverek, járművek, tovább javított grafika. Mi kell még? A demó? Reméljük, legközelebb már a CD-n lesz!

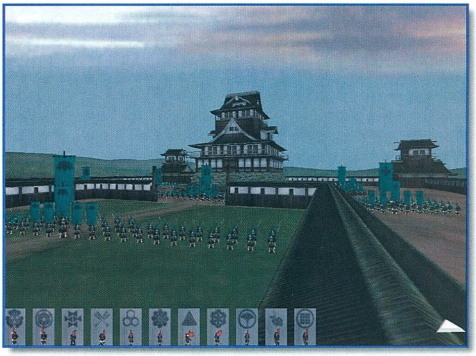
▣ A Redstorm Entertainment kiadott egy .RSB plugint, aminek segítségével átszerkesztheted a Rainbow Six bitmap képeit Adobe Photoshop vagy Pain Shop Pro segítségével.

▣ Indul a Worlds of Fantasy alpha teszt. Újabb online 3D RPG tehát a világhálón. Aki ide bejut, az természetesen automatikus bekerül a béta teszterek közé is.

Lily
lily@vogel.hu

Shogun: Total War





Milliók sorsa lesz a kezedben, provinciákat igazgathatsz, különleges egységeket fejleszthetsz; szamurájok mellett nindzsák, harcos monkok és gésák is lesik parancsaidat!

A játékmenet ötvözi a körökre osztott és a real-time stratégiát. Ezúttal azonban kicsit másképp, mint ahogy azt lassan már megszoktuk. Itt a szó szoros értelmében vett stratégiai részben kell foglalkoznod a gazdasággal, a politikai élettel, a hadászattal és az egységek fejlesztésével, míg a real-time ütközetek akkor aktivizálódnak, amikor két ellenséges hadtest találkozik. Ekkor gyönyörű 3D-s csatamezőre kerülsz majd, ahol az egyes egységek nézőpontjából is körültekinthetsz, és úgy érezheted, valóban gigantikus ütközet résztvevője, illetve vezetője vagy. Akár ötezer ember irányítása is a nyakadba szakadhat!!!

Mindezektől függetlenül a Shogun elvileg annyira egyszerű, hogy egyáltalán nem szükséges belenézned a kézikönyvbe. Az egyszerű kezelhetőség és áttekinthetőség a játék szerves része. Ráadásul kihagyhatod a komplex program egyes aspektusait, tehát ha például nem szeretsz a gazdasággal vagy a politikával foglalkozni, akkor teljes erőbedobással indulhatsz a virtuális csatamezőkre.

ŐSI HADVEZÉREK NYOMDOKAIN

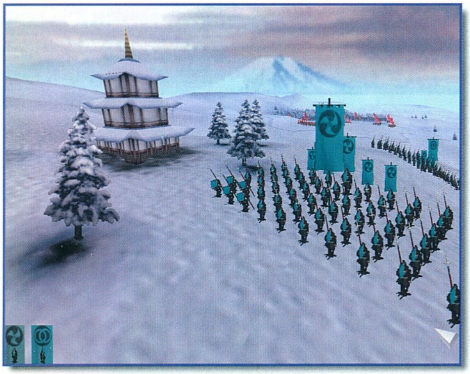
Ha meghallom azt a szót, hogy sógun, nekem bizony elsőként James Clavell regénye jut az eszembe, melynek különös és izgalmas történetében az olvasó megismerkedhet egy tőle oly távol álló kultúrával és annak szokásaival. Úgy tűnik, nem csak Clavellt ihlette meg ez a világ, mert most, 1999-ben az Electronic Arts is „színre viszi", méghozzá stratégiai játék formájában a katonai fővezérségért és a teljes hatalomért vívott küzdelmeket.

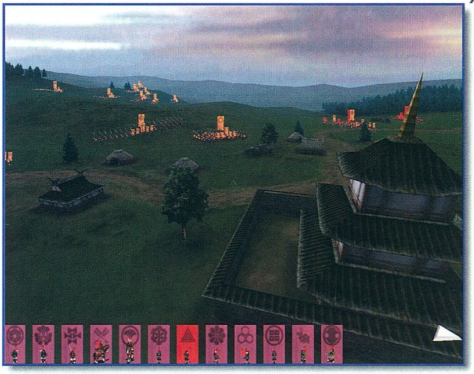
A japán történelemmel, bevallom, igencsak hadilábon állok. Igyekeztem tájékozódni, de az idegen nevek és titulusok forgatagában alaposan elvesztem. Mindössze annyit sikerült megtudnom, hogy a Total War azokban a zűrzavaros időkben játszódik, amikor egész Japán forrongott, a belső viszályok és a nyugati világgal való kapcsolat létrejötte, valamint a kereszténység megismerése által okozott káoszban. Az évszázados ellentétek ebben a kiélezett helyzetben csak fokozódtak, és minden daimjó maga akart sógunná válni.

Ebben a programban magad is ilyen daimjó lehetsz, aki élet és halál uraként szamurájseregek élén tör a teljes katonai – azaz a valós – hatalomra, hiszen ebben a helyzetben a császár erőtlen báb volt csupán…

A Shogun a stratégia, a harc, a gazdaság és a politika terén egyaránt sajátosan ötvözi a felmerülő problémahelyzeteket. Az AI tökéletesítése érdekében magát dr. Stephen Turnbullt kérték fel, aki köztudottan a szamuráj harcművészet és e kor egyik legkiválóbb ismerője. Így a program, amennyire csak lehet történelem és valósághű.

Mit ne mondjak, a küldött képek alapján le vagyok nyűgözve. Akár madártávlatból, akár közelről nézem, csodálatos tájakat, hófedte földeket, várakat és hatalmas seregeket látok. Íme itt van a XVI. századi Japán, teljes pompájában! Wow!





Ha egyedül akarsz játszani, a következők közül választhatsz.

Taktikai játék. Ekkor egyáltalán nem kell foglalkoznod a körökre osztott stratégiai résszel, csak a konkrét ütközetekkel. Állítólag mindegyik csata legfeljebb egy órás, így kívánták biztosítani a pergő játékmenetet.

Stratégiai játék. Japán térképén, pont a körökre osztott rész hangsúlyozásával versenghetsz a többi daimjó ellen. Ez a típus kicsit Civilization-szerű, a konkrét csaták kimenetelét a gép kalkulálja.

Full campaign. Az előző két típus ötvözete, a tökéletes teljesség. Mesterszint. :)

Multiplayer játékok terén is van (illetve lesz) bőségesen választék. Egyrészt lehet modemen, neten és hálózatban harcolni. Itt ugyanúgy megtalálható a single player játéktípusainak teljes választéka. Ám végre gondoltak az e-mailban játszani vágyókra is! A Shogun egy-egy küldetésében akár tizenhat játékos is összemérheti tudását. Igaz, ez egy kicsit furán működik majd, mert a stratégiai rész leveleken keresztül zajlik, ám az egyes ütközeteket már a számítógéppel kell megvívni.

A hardware igényről csupán annyit, hogy a Total War elvileg futhat akár P200-on is, 16 MB RAM-mal. Csak a minősége nem lesz igazán meggyőző. Az ajánlott konfiguráció P266, 32 MB RAM-mal és 3D támogatással, ami most, 1999-ben már igazán nem vészes.

Híreink szerint már szervezik az idén Los Angelesben megrendezésre kerülő E3-ra a Total War bajnokságot, szóval joggal remélhetjük, hogy a Shogun: Total War tavaszra valóban megjelenik. Szerintem mindezek után kétség sem fér hozzá, hogy ezzel újabb program kerül fel a stratégiai játékok szerelmeseinek várakozási listájára.

www.totalwar.com

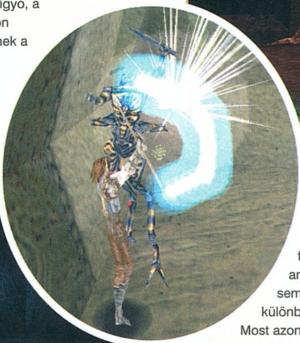
Lily

Heretic 2

Az akciójátékok igazából sosem vonzottak. Valahogy nem tudott lekötni a sok értelmetlen gyilkolás és a fárasztó ugrálások. Éppen ezért lepett meg a Heretic 2, mely 1 óra leforgása alatt úgy elvarázsolt, hogy kénytelen voltam végigjátszani. Ez pedig elég nagy szó, mivel szűkre szabott időmet inkább a stratégiáknak és szerepjátékoknak szentelem. A Heretic 2 esetében azonban sokat számított az a tény, hogy fantasy környezetben játszódik. Bevallom őszintén, nem foglalkoztam túl sokat az első résszel, úgyhogy fogalmam sem volt, ki ez a hegyes fülű alak, aki mindenáron haza akar jutni. A játék az Activision kiadó gondozásában jelent meg, de igazából nem kapott túl nagy reklámot. A cég nyilván úgy gondolta, hogy a Sin jóval nagyobb üzleti lehetőségeket rejt magában, mint a Heretic 2. Ez azonban elég nagy hibának bizonyult részükről, mert a Sin mellett kijött még egy FPS (first person shooter), a Half-Life. Ez pedig mindenkit lemosott a színről. A szakemberek ugyanilyen jövőt jósoltak a Heretic 2-nek is, hiszen nagyjából egy időben kerül a boltokba a Tomb Raider 3-mal. Mindenki meglepetésére a Heretic 2-t hatalmas lelkesedéssel fogadták a játékosok.

Pedig nem így indult az egész. Emlékszem még arra a rácsodálkozásra, amikor kiderült – szakítva az első rész hagyományaival –, hogy a folytatásban már kívülről láthatjuk a főszereplőt. Ez azonban szerintem csak hasznára vált a játéknak.

Mint már említettem, a Heretic 2-t leginkább a Tomb Raider 3-mal lehet összehasonlítani. Sokat gondolkoztam azon, hogy mi is az, ami miatt a Heretic 2 jobb, mint a TR3. A válasz roppant egyszerű, a H2-ben nem arra mentek rá a készítők, hogy minél több bosszúságot okozzanak a játékosnak. Sajnos, a TR3 erről szól, minden sarok mögött vár egy mérges kígyó, a folyosókon dübörögnek a sziklák, elnyel a futóhomok, és még sorolhatnám a kelepcék tárházát. A H2-ben viszont mentés nélkül végigjátszhatunk egy egész szintet, s nem kell attól rettegnünk, hogy a következő pillanatban valami olyan dolog történik, ami ellen nincs más orvosság csak a visszatöltés. Egyébként is inkább a fantasy világa áll közelebb a szívemhez, így nem esett nehezemre a döntés, melyik játék legyen nálam a nyertes. Egyértelmű és határozott a véleményem, a Heretic 2 magasan veri az összes hasonló kategóriájú játékot az 1998-as esztendőben.



Eredetileg egy Tomb Raider teljes leírást szerettem volna megírni az újságban, de aztán két nap TR3-as szenvedés után mégis inkább a Heretic 2 mellett döntöttem.

A Quake-klónok áradatában igazán frissítően hat egy ilyen fantasy program. Kezdett már elegem lenni a sok modern és futurisztikus fegyverből, amelyek igazából semmiben sem különböznek egymástól. Most azonban olyan fegyvereket lesz alkalmunk kipróbálni, melyek az eddigiektől teljesen eltérő stratégiát igényelnek. A fizikai fegyverek mellett támadó és védekező varázslatok egész sora áll rendelkezésünkre. Külön szimpatikus, hogy nem a varázslatok számának növelését tűzték ki célul a fejlesztők. Nem vagyok oda azokért a fantasy játékokért, melyek azzal dicsekednek, hogy 158 féle varázslat közül lehet választani bennük. Közben meg a tűzlabdán és a gyógyításon kívül semmit sem kell használni. Ha jól számolom, akkor mindössze öt támadó és öt védekező varázslatot tud a Heretic 2.

TÁMADÓ MÁGIA

Tűzlabda

Ezt a spell-t már alapból ismeri Corvus. Nem túl erős, de a gyengébb ellenfelek ellen tényleg hasznos. A támadó mana (zöld) kiapadása után is lehet használni, bár erősen lecsökken a hatótávolsága és az erőssége.

Thunder Blast

Ez az egyik kedvenc mágiám. Elég hamar meg lehet találni, de érdekes módon még a játék végén is hatásos. Közelről pusztító

hatásfokkal működik, távolra viszont több ellenfélre is hat.

Sphere of Annihilation

Nem nagyon használtam. Mindössze annyit tudok róla, hogy mi szabjuk meg az erejét. Minél hosszabb ideig idézzük meg, annál nagyobb lesz a robbanóereje (persze a manafogyasztása is). A Celestial Watcher is ilyen varázslatokkal támadott (le is törtem a derekát).

Firewall

Kellemes... Használatakor egy tűzfélkör jelenik meg Corvus előtt, s meggyújt mindent, ami az útjába kerül. Érdekes látvány nyújt, amikor egy csapat ellen használjuk, azok pedig szépen meggyulladnak. Értelemszerűen nem vízben használatos.

Iron Doom

Nem igazán használtam. Túl sok manát fogyaszt és a hatásfoka sem az igazi. Használatakor egy mágikus fémgömb materializálódik a levegőben, amely ellenfél közelébe kerülve, szétrobban.

VÉDEKEZŐ MÁGIA

Tome of Power

Nagyon fontos varázslat. Használatakor a támadó fegyvereink és varázslataink hatékonysága a többszörösére növekszik. Főellenfeleket e nélkül szinte öngyilkosság megtámadni.

Ring of Repulsion

Ez sem tűnt túl hasznosnak a játék során. A kézikönyv szerint akkor ajánlott, ha körbevesznek az ellenfelek. Szerintem az már régen rossz, amikor kettőnél többen támadnak ránk egyszerre.

Teleport

Egy fokkal jobb, mint az előző. Végveszélyben (húsz hárpia gyűrűjében, két centire a szakadék aljától stb....) használva visszajuttat minket a szint elejére. Kár, hogy nincs idő használni...

Meteor Swarm

Hárpiák ellen rulez. Négy meteort idéz meg a varázslat, melyek halálos pontossággal csapódnak az ellenfelekbe. Két ilyem meteor már le tud szedni egy hárpiát.

Morp Ovum

Használatakor a közelben tartózkodó ellenfelek nagy része csirkévé változik. A varázslat hatása sajnos csak időleges, ezért minél hamarabb le kell vágnunk a baromfikat.

Lightning Shield

Egy villámpajzs Corvus teste közül. Bárki a közelébe kerülve kap egy kellemetlen elektromos kisülést a képébe. Nem nagyon használtam.

FEGYVEREK

Durhnwood Staff

Kezdetben elég ritkán használtam, de a játék végére beláttam, hogy ez a leghasználhatóbb fegyver az egész arzenálunkban. Főként a forgó ütés használtam, mivel az egészen jó eséllyel vágta le még a legerősebb ellenfelek fejét is. Keressük meg hozzá a Blade Shrine-okat, mivel azok permanensen megnövelik a bot hatékonyságát. A tűz upgrade után például nagy a valószínűsége annak, hogy meggyullad az ellenfél.

Hellstaff

Ehhez a fegyverhez már lőszer is szükséges. Kiválóan használható a repülő lények ellen, de nagyon hamar kiürül.

Storm Bow

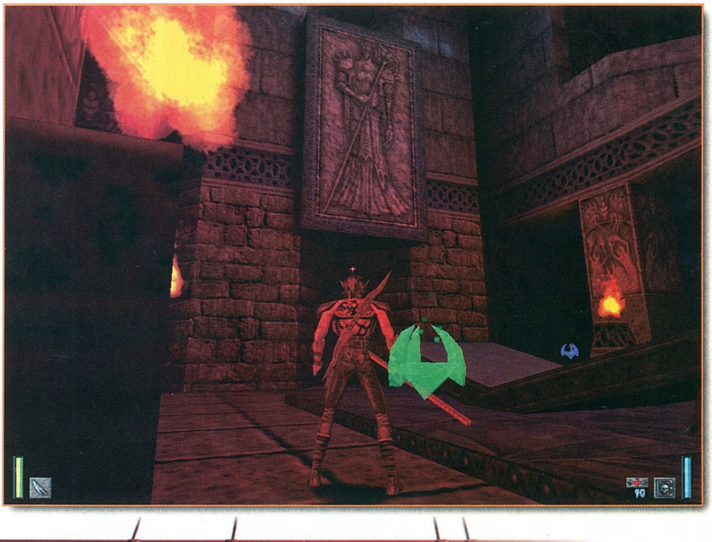
Az egyik kedvenc fegyverem. Speciális vihar nyílvesszőket lő ki, melyek mágikus vihart keltenek. A felhőből villámok csapnak a közelben állókba. Olyan helyeket is megtisztíthatunk vele, melyek más módszerekkel igen nagy véráldozatba kerülnének. Szerencsére Corvusra nem hat a vihar.

Phoenix Bow

Leginkább főellenfelekre tartogattam ezt a fegyvert. Robbanónyilakat lő ki, de elég pontos célzást igényel. Közelre nem használható, mert saját magunkat is felrobbanthatjuk vele.

ELŐZMÉNYEK

A Serpent Rider legyőzésével nem értek véget az eretnek Corvus megpróbáltatásai. A gonosz halála pillanatában még egy utolsó átkot szórt hősünkre. Ennek következtében az elf hős hosszú éveken keresztül bolyongott idegen dimenziókban. Évekkel később nyílt csak meg az a dimenziókapu, mely hazarepítette otthonába. Az eléje táruló látvány azonban cseppet sem volt kellemes. A szülővárosát egy ismeretlen eredetű pestis támadta



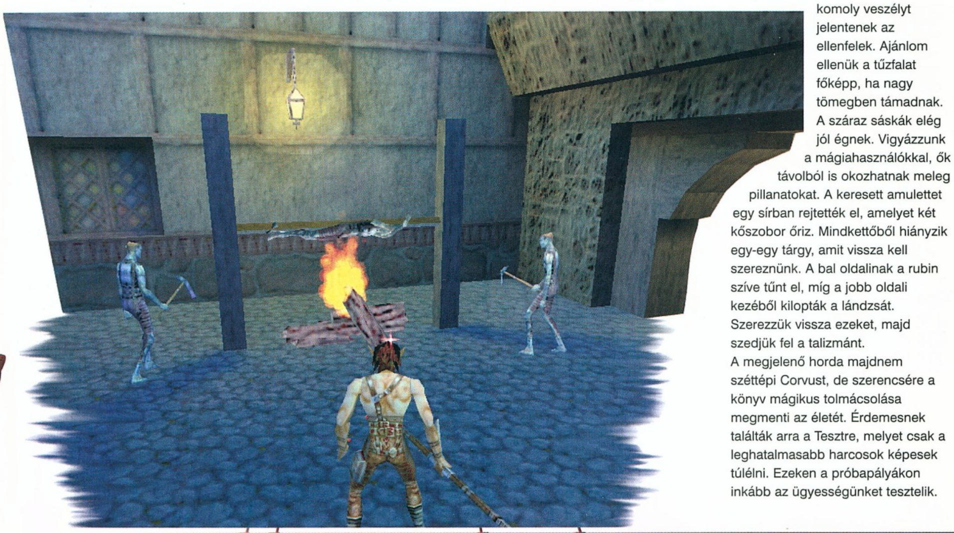
meg, mely szinte az egész lakosságot kipusztította. Az életben maradottak vérengző fenevadakká váltak, akik szeme előtt csak egyetlen cél lebegett: ölni.

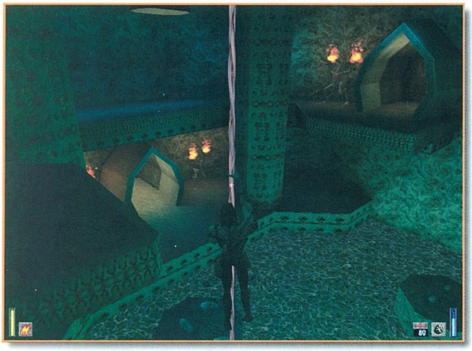
Maga a játék négy nagy fejezetre oszlik. Az elsőben Silverspring városában kell kiderítenünk, mi történik valójában a világban. A dokk szinten indul a kaland, ahol az a feladatunk, hogy bejussunk a városba. Néhány kapcsoló és kulcs felkutatásával ez sikerül is. Ezen a szinten a legveszedelmesebb ellenfeleink a zombik, akik néha még varázserővel is bírnak. A tűzlabda és a bot azonban remekül használható ellenük, nem is kell a többi fegyvert rájuk pazarolni. Keressük meg a kikötőmestert, aki elmeséli a város történetét. Kiderül, hogy az egész helyet lezárták, annak érdekében, hogy lokalizálják a járványt. Silverspring uralkodója a ragály hatására megőrült, s most istennek képzeli magát. Az út a szentélyébe elég hosszú és veszedelmes, de teljesíthető. A térkép sokat segíthet, de sajnos nagy hiányossága, hogy nem mutatja meg, éppen hol vagyunk. Ezen a szinten a legveszedelmesebb ellenfelek a ragályt terjesztő idegenek. Ők már messziről gázbombákat dobálnak, s még haláluk után is mérgező füstöt eregetnek. Sok helyen csak úgy tudunk átjutni, ha betörjük valamilyen nehéz tárggyal a zárt ajtókat. A palota szint végén találjuk meg az első komolyabb ellenfelet, a Watchert. Először mindig sikerült legyőznie, mert nem használtam a Tome of Powert. Később azonban a Hellstaff végleg elintézte. A halálával azonban nem oldódtak meg a problémák, sőt. Kiderült, hogy Corvus is elkapta a pestist, így most már az idő is ellene dolgozik. Egyetlen reménysége van csupán, a híres Andorian gyógyító.

Az út Andoriába a hírhedt Darkmire mocsáron keresztül vezet. Itt találkozhatunk először a hárpiákkal, akiket leginkább a Meteor Storm varázslattal lehet eliminálni. Nem érdemes sokáig a sárban maradni, mert nagyon hamar elnyel. A torony bejárata a mocsár túloldalán található. Kutassuk át a romokat, mert később ide már nem tudunk visszatérni. A bejáratot egy szobor őrzi, mely csak úgy enged be, ha visszaszerezzük neki az elveszett pajzsát. Ez a faj igazából a vizet kedveli, ezért sokszor csak úszva tudunk továbbjutni. Felejtsük el a tűz alapú varázslatokat, használjuk inkább a botot. Gondot okozhatnak még a tűzcsapdák is. Ezeket úgy tudjuk leghatásosabban kikerülni, ha átgurulunk vagy átugrunk felettük. Ha mégis meggyulladnánk, egyszerűen ugorjunk bele a vízbe.

A gyógyító hajlandó elkészíteni a varázsitalt, de ehhez két dologra is szüksége lesz. Az egyik a tengeri kristály egy darabja, a másik pedig a föld vére. Ez utóbbihoz kell azonban egy tartóedényt is szerezni. Ez egy elég nehéz rész, mivel rengeteg irányba el lehet kóvályogni. A vízlift használatával tudunk közlekedni a szintek között. A nagy kristályt nem érdemes háborgatni, elégedjünk meg a mellette heverő letört darabbal. Az edény megszerzése után látogassuk meg a Slums-ot. A levegő Shrine segítségével hosszabb ideig maradhatunk a vízben, de e nélkül is bőven elérhető a legközelebbi kijárat. A közelben találjuk meg a második nagyfőnököt. Csak elsőre ijesztő, hiszen elég rendesen megszór robbanó nyilakkal. Szobor mivoltából adódóan azonban helyhez kötött, ezért könnyedén elintézhető. Szaladjunk fedezékbe, majd varázsoljunk egy Tome of Powert. Vegyük elő a Storm Bow-t, majd lőjünk ki öt nyílvesszőt a szoborra. Bújjunk vissza a fedezékbe, majd várjuk meg, míg a mágikus vihar elvégzi helyettünk a piszkos munkát. Mögötte található a medence, melynek alján ott a hőn áhított földvér. Kavarjunk vissza a gyógyítóhoz, majd keverjük össze neki a gyógyitalt a felette lévő emeleten. Sajnos, a készítmény elfekre nem hat, ezért tovább kell folytatni a vándorlást. A gyógyító szerint egyetlen lény siethet a segítségünkre, aki pedig nem más, mint a K'chekrik főpapnő. A hozzá vezető út veszélyes barlangokon keresztül vezet. Itt volt az első hely, ahol komolyabban elakadtam. Nem vettem észre, hogy a földalatti barlang végében áll egy emelvény, melynek a tetején egy kapcsoló található. Bár a feljutás elég lehetetlennek tűnik, azért megoldható.

A Katlit'k kanyon elején találkozhatunk a haldokló felderítővel, akit a gyógyító küldött. Elmondja, hogy a sáska harcosok minden behatolót megölnek, aki a fészkük közelébe merészkedik. Egyetlen esélyünk lehet a főpapnő közelébe kerülni, ha megszerezzük a Harcosok Talizmánját, s ezzel kivívjuk a rovarok tiszteletét. A kas bejáratát egy zárt kapu őrzi, melynek a kulcsa a tér egyik sarkában megtalálható. Ezen a szinten már komoly veszélyt jelentenek az ellenfelek. Ajánlom ellenük a tűzfalat főképp, ha nagy tömegben támadnak. A száraz sáskák elég jól égnek. Vigyázzunk a mágiahasználókkal, ők távolból is okozhatnak meleg pillanatokat. A keresett amulettet egy sírban rejtették el, amelyet két kőszobor őriz. Mindkettőből hiányzik egy-egy tárgy, amit vissza kell szereznünk. A bal oldalinak a rubin szíve tűnt el, míg a jobb oldali kezéből kilopták a lándzsát. Szerezzük vissza ezeket, majd szedjük fel a talizmánt.
A megjelenő horda majdnem széttépi Corvust, de szerencsére a könyv mágikus tolmácsolása megmenti az életét. Érdemesnek találták arra a Tesztre, melyet csak a leghatalmasabb harcosok képesek túlélni. Ezeken a próbapályákon inkább az ügyességünket tesztelik.





Lesz itt lezuhanó híd, acélcsapdák. Egy másik teremben hatszögletű lapokra kell ráugranunk, de ne sokáig rajtuk, mert előfordulhat, hogy egy többtonnás kőoszlopot kapunk a nyakunkba. Ezután már csak néhány életveszélyes csapdát kell kikerülnünk, s máris megérkezünk a harmadik főellenséghez. Egy hatalmasősszörnyet eresztenek ránk a sáskák. Az igazat megvallva nem volt nehéz legyőznöm, mivel egy programhiba folytán beakadt az egyik falba, s nem tudott megmozdulni. Szépen lenyilaztam távolról, s meg sem sebesültem (éljen a fair play). Leginkább a főnixnyilak sebezték, érdemes azzal kivégezni. A próba teljesítése után a sáskák beengednek a királynőjük barlangjába. Hozzá csak úgy tudunk bejutni, ha megnyitunk egy teleportkaput a Sáskabálvánnyal. Azon keresztül juthatunk el a negyedik főellenfélhez, a főpapnőhöz. Nem árt már eleve úgy odamenni, hogy bevarázsoltunk egy Tome of Powert. Használjuk bőszen a főnixnyilakat, de vigyázzunk a célzással, ugyanis csak telitalálat esetén érhetünk el sikert. A halála előtt a főpapnőt fogva tartó átok megtörik. Megtudjuk tőle, hogy az egész pestist egy gonosz varázsló keltette. Őt kell semlegesítenünk ahhoz, hogy végleg eltűnjön a pestis ebből a világból. Mágikus hatalmával elteleportál minket az ogle bányába, melyen keresztül vezet az út a gonosz fellegvárába.

A bányákban a szerencsétlen ogle lények sínylődnek rabszolgaként. A felügyelőket megtámadva fellázadnak, s az őrök ellen fordulnak. Utunkat egy hatalmas szakadék keresztezi. Egy bányacsille segítségét kell igénybe vennünk, csak előbb vissza kell szereznünk a hiányzó kerekét. Helyrepofozva a kocsit, egy Indiana Jones féle ugrásban lesz részünk a szakadék felett. A következő akadályt egy hatalmas méregtó jelenti, melyen csak egy függőkabin képes keresztülhaladni. Sajnos, a gép energiája kiapadt, ezért nekünk kell gondoskodnunk az utánpótlásról. A következő állomás a főgonosz börtöne. Itt kínozták halálra az elődünket, akinek sikerül idáig elvergődnie. A halála előtt azonban még sikerült átadnia a gonosz varázsló szentélyének a kulcsát. A belső szentélyben megtaláljuk a mágust, amint éppen a hat igazi és az egy hamis Tome of Power társaságában múlatja az idejét. Úgy tűnik vár valamire...

A feladatunk roppant egyszerű. Meg kell keresnünk a hat kapcsolót, melyek segítségével ki tudjuk kapcsolni a könyveket. Ezeket elég nehéz megtalálni, de azért néhány óra alatt fel lehet deríteni ezt a részt is. Sajnos, itt már nincs térkép, ami segítene, de szerencsére nem olyan borzasztó nagy a bejárható terület. A hatodik könyv semlegesítése után már csak egyetlen feladatunk maradt. Ki kell cserélnünk a hetedik könyvet a sajátunkra. Ehhez azonban előbb le kell győznünk a varázslót. Rossz szokása, hogy először csak teleportálgat körülöttünk. Ha a bottal megvágjuk bedühödik, s ekkor nem túl okos ötlet egy dühödt varázsló előtt sétálgatni. Használjuk a fegyverek erejét növelő varázslatot, majd főnixnyilakkal sebezzük meg a mágust. Egyelőre még ne öljük meg, inkább keressük meg azt a helyet a terem közepén, ami a legközelebb található a hamis kötethez. Innen eresszük el a végzetes nyilunkat. A gonoszt nem tudjuk megölni, de amíg regenerálódik (kb.: 3 másodperc) megszűnik a könyvet védő erőtér. Használjuk ki ezt az időt, és cseréljük ki a könyvet. A befejező képsorok lenyűgözők, de mégsincs happy end. Sejteni lehet, hogy a történet 1999-ben folytatódik...

Az utóbbi idők egyik leghangulatosabb játékát készítette nekünk a Raven csapata. Magasan veri a Tomb Raidert, bár sokak szerint túl rövidre sikerült. Nekem körülbelül egy hetembe került, amíg végigjátszottam, de ebben benne volt, még egy kis Return to Krondor is. A multiplayer részt sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni, de biztosan poén lehet. Szó szerint megcsonkíthatjuk az ellenfeleinket, akik aztán ész nélkül rohangálnak egy gyógyító hely után. A véres jelenetek kiválóan eltaláltak, de természetesen a gyengébb idegzetűek ki is kapcsolhatják azt. Egyedül az irányítással voltak kezdetben gondjaim, de néhány óra alatt azt is meg lehetett szokni. Erősen ajánlom az egeret.

Mindent összevetve, azt hiszem a Heretic 2-nek nincs szégyenkeznivalója még ebben az iszonyú nagy konkurenciaharcban sem. Csak gratulálni tudok hozzá.

Mocsy

Összegzés

Activision	**P166**	**Grafika:**	**91%**	**92%**
www.activision.com	**32MByte RAM**	**Hang:**	**90%**	
Raven	**260MByte HD**	**Játszhatóság:**	**93%**	
www.raven.com	**OpenGL, Glide támogatás**			

JÁTÉKLEÍRÁS

Rogue Squadron

Mostanra már biztosan sokaknak semmi újdonságot nem jelent, amit leírok. Pedig nagyon szerettem volna, ha én is csigázhattam volna még egy kicsit a kedélyeket, de túl későn jött meg a játék ahhoz, hogy karácsony előtt elkészülhessen a leírás.

A Rogue Squadron – elődeitől (Rebel Assault I-II. és Shadows of the Empire) eltérően – minden várakozásnak és elvárásnak megfelelt. Bár szimulátorként is játszható, mégsem kell félni attól, hogy valaki megfontoltnak bélyegezhet minket, mert ebben a játékban a vezérelv a következő: „Ami mozog, az a temető felé tart." – ősi csillagvadász bölcsesség egy messzi, messzi galaxisból.

Aki olyan szerencsés volt, hogy megkapta a játékot, az már tudja, hogy milyen mutatós és részletes a hozzá adott leírás. Ha pedig a szülők figyelmét nem kerülte el a „Requires 3D Accelerator" felirat, és annak tudatában vették meg a programot, akkor a képernyőn is hasonló látvány fogad majd benneteket, mint a kézikönyvben. Aki pedig végigjátszotta már a küldetéseket, az talán felvonja a szemöldökét (mint Darth Vader Luke üldözésénél), hogy mindez hogyan férhetett el 100 MB-ban.

HANGÁRFEDÉLZET

Itt fogad először igazán a Csillagok Háborújának hangulata. Mert bár nem zsúfolt a hely, de a bevetés előtti feszültséget érezni lehet mindenhol. A hajók nemcsak dermedten várakoznak az állóhelyeken, hanem már a repulsorlift-ek erőterén imbolyogva várják a felszállást. Pilóták futnak és R2-es egységek gördülnek a gépekhez. A kiválasztott vadász pedig méltóságteljesen emelkedik ki a hangárból, hogy dicsőséget hozzon a Szövetségnek.

Az egyetlen csalódást az okozhatja, hogy bár a Millennium Falcon elvillan egy pillanatra az Airspeeder és az Y-szárnyú vadász között (a dolgot már olyan régóta kerülgeti a LucasArts, hogy az elég lenne egy földkörüli úthoz is), de az aszteroidamezőben való sikeres navigálás ezúttal sem került terítékre.

A választható gépek sziluettje egyébként zölden világít az eligazítás után, majd a hangárban ténylegesen kiválasztva repülni is lehet velük. Egyébként a választás előtt space-t nyomva rövid ismertetőt lehet meghallgatni az adott hajóról.

Minden küldetést csak az alapbeállításban megadott géppel lehet teljesíteni, de később a választható típusokkal is újra lehet repülni azokat. Érdemes is, mert egész más a hangulatuk, ha például X- helyett V-szárnyúval repülünk, és a földi célpontokat nemcsak harmadik rárepülésre tudjuk szétlőni, hanem már elsőre is egy-egy jól irányzott sorozattal. Annyi még idekívánkozik – ami a LucasArts minőségi munkáját kiemeli –, hogy új hajót választva egy küldetéshez, az átvezető képsorokban is már az új típus jelenik meg, ami szerintem nem minden fejlesztőnek lett volna magától értetődő.

GÉPEK – FEGYVERZET

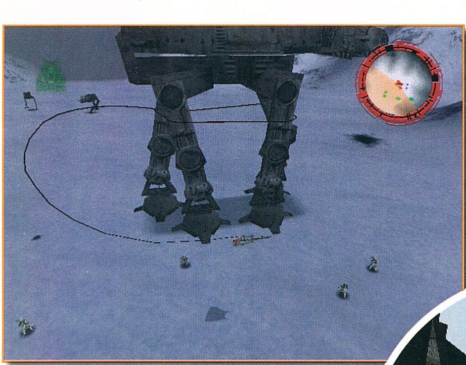
Egészen jól eltalálták a programozók, hogy melyik típus hogyan viselkedjen a harcokban, és elég különbözőek is a tulajdonságaik ahhoz, hogy jelentőséget tulajdonítsunk azoknak.

X-Wing: A klasszikus. Bár az X-Winget és a Tie Fighter Collector's-t kicsit leértékelték az A-Winggel szemben – mert néha gondot okozott lépést tartani például egy Tie Advanced vadásszal –, de most visszakapja az őt megillető elismerést. Az X-Wing gyors. Nyitott szárnyakkal is meg tud lépni, még az Interceptorok elől is, ha pedig összezárjuk a szárnyakat, akkor még gyorsabb a hajó. Persze úgy nem lehet a fegyverzetet használni, de ha időben kell odaérni valahová, akkor jól jöhet a plusz sebesség.

Sajnos néha gondot jelent a nagy rohanás, mert alapgázon is gyorsabb a gép, mint néhány ellenfél, ami kellemetlen találatokat eredményezhet a hátsónkon. Már ha marad ideje a fenti ellenségnek kellemetlenkedni! A Tie-vadászok két-három találatig bírják, de egy AT-ST-nek sem kell több, mint egy protontorpedó és néhány lézersugár, két torpedó pedig több is, mint elég.

Végül pedig az R2-es teszi igazán vonzó választássá a típust, mert a droid – amíg ki nem lövik – folyamatosan javítja a gép sérüléseit.

Y-Wing: Rémálom. Legalábbis annak tűnik elsőre, mert a manőverező-képessége nem éri el a járókeretes nagymamáét sem. Viszont a küldetésekben, ahol bevetésre kerül, nem is igen kell bravúroskodni, mert valami oknál fogva az ellenséges gépek többnyire távol tartják magukat tőle (zsúfolt légtérben persze előfordul egy-egy kellemetlenkedő vadászraj, de



ilyenkor el kell húzni a csíkot – csak ne a füstöset). A bombázás pedig nyugodt mesterség. A Y-Wing húsz bombát visz, és egyetlen célpontra sem kell kettőt dobni belőlük. Elsőre a bombavetés kicsit szokatlan volt, de miután megtanultam az új nézetből – függőlegesen lefelé látunk – vezetni a gépet, már nem is olyan rémes. Az egyetlen kellemetlenséget számomra az jelentette, hogy minden kioldás után visszavált a pilóta nézetébe a program, és ezzel értékes tizedmásodpercek vesztek el az elején. (Az ellenszer a duplaklikk kioldáskor, mert így bombavetés után újra egyből célzó módba vált a kép.)

A lézereket nem nagyon ajánlanám, mert egy-egy rácsapásnál a felvételt még a légkör határán kell megkezdeni, nehogy a földkéreg mélyebb rétegeiben fejezzétek be a manővert. Az ion-üteg viszont nagyon hatásos (egy küldetés erejéig még az X-Wing-et is felszerelik vele), és egy-két lövés működésképtelenné tesz bármilyen földi célpontot.

Az Y-Wing-en is van R2-es, és ennél a típusnál is szorgalmasan javítgatja a sérüléseket.

A-Wing: A kedvenc. Illetve csak lehetne, mert ugyan a gép gyors, de a tűzerejével akadnak gondok. Az egyetlen előnye talán, hogy a lézerágyúk – a gép kis mérete miatt – közel helyezkednek el egymáshoz és így közeli célpontoknál is biztos a találat mindkét ágyúval.

Airspeeder: A különleges. A vontatókábel teszi pótolhatatlanná ezt a kis pajzsnélküli gépet, ami néhány küldetésnél az egyetlen szóba jöhető típus, mert a lépegetőket semmi más nem állíthatja meg.

A vontatókábel használata ismerős lesz a Shadows of the Empire-ből és az V. epizódból is, de érdemes rákészülni, mert ha elszakad a kábel, legtöbbször a második kör már nem fér bele az időbe. Ennél is, és légi harcban szintén érdemes használni az aszimmetrikusan működtethető Interceptorokat (légfék – airbrake), mert hihetetlenül jól fordul velük a gép.

V-Wing: Az újdonság. Őszintén szólva, már a T-szárnyú vadászokért sem rajongtam a Tie Fighter-ben, és hasonlóan éreztem a V-Wing iránt is. Főleg, amikor elolvastam, hogy a gépnek nincs pajzsa és összesen csak két lézerágyú árválkodik rajta. Viszont a puding próbája az evés, és a V-szárnyúba belevásott a birodalom foga.

A két árva ágyú ugyanis alapból párhuzamosan tüzel, de a tűzgyorsaság növelhető (rapid fire mode), és már egy sorozat is végez egy földi üteggel vagy egy bunkerral.

Persze ezzel az üzemmóddal finoman kell bánni, mert az ágyúk hamar túlmelegszenek, ha esztelenül használjuk őket, és amíg vissza nem hűlnek (3–4 másodperc), addig csak szemlélői lehetünk a csatának.

De nem csak ebből áll a V-Wing repertoárja, mert találunk rajta hat darab többfejes rakétát is, illetve egy scram jet-et, ami rövid időre rásegít a hajtóművekre és megnöveli a tolóerőt úgy, hogy jó esetben, még a ránk lőtt rakéták elől is megléphetünk. Természetesen ennek a booster-nek (rásegítő) is idő kell a töltődéshez.

A fegyverekről és pajzsokról érdemes tudni, hogy fejleszthetők a játék során. Egyes pályákon adott épületek megsemmisítésekor sárga, lebegő csonka gúlák jelennek meg. Ezeken átrepülve kapjuk az erősebb pajzsot vagy fegyvert.

Feltétlenül érdemes megkeresni a bónuszokat, mert minden rakétának létezik célkereső változata is, illetve erősebb pajzsok, lézerek és hatásosabb bombák is szerezhetők. Azért egy pici szépséghibája leledzik a dolognak, mert a Concussion Missile-nak és a proton torpedónak kell egy kis idő, amíg befogja a célt. A V-Wing Cluster Missile-ja viszont a kedvenc fegyverem lett. Olyan hatásos, hogy Fülig Jimmy balegyenese diszkrét érintésnek tűnhet mellette.

KÜLDETÉSEK

A játék négy fejezetből és tizenhat küldetésből áll. Tény, hogy nem sok, de már említettem, hogy más hajókkal újrajátszani a bevetéseket semmivel sem unalmasabb, mint elsőre. Már csak azért sem, mert a nagy lövöldözés mellett történettel is rendelkezik a játék. A grafika pedig már olyan szép, hogy az átvezető animációk hangulatát sem rontja el az, hogy a játék képeit használják – a Misteries of the Sith-nél még azért nem egészen így volt.

A szereplők is igazi átéléssel mondják a szövegeiket – nem úgy, mint a Pirx kapitány kalandjaiban – és új zene is került a játékba, ami semmivel sem rosszabb, mint John Williams örökzöldje.

Akinek ennyi esetleg nem volna elég a teljességhez, az kiélheti magát az érdemrendgyűjtésben. Minden küldetést négy fokozatban lehet teljesíteni (alap, bronz, ezüst, arany), de aki toplistás akar lenni, szorosra húzhatja a hevedereit, mert az egyes medálokhoz négy különböző kategóriában is el kell érni az alapértékeket.

Akik viszont nem ehhez a csoporthoz tartoznak, azoknak egy kis segítség a nehezebb küldetésekhez.

THE SEARCH FOR THE NONNAH

A birodalmi leszálló egységből két hullámban jönnek lépegetők és harci robotok, ezért figyelni kell a második kör érkezésére.

Az Interceptorokat érdemes hagyni a sikló

felszállásáig, és a bombázókat kilőni, mielőtt támadják a siklót. A felszállás után viszont a siklóval kell maradni – az Interceptorok szívesen csalnak el a siklótól –, és lelőni minden közeli vadászt.

DEFECTION AT CORELLIA

Az egyetlen fontos dolog, hogy a végén gyorsan megtaláljuk, és „térdre" kényszerítsük az első AT-AT-t. (Bónusz – az utolsó előtti épületegyüttes közepén.)

IMPERIAL CONSTRUCTION YARDS

A Tie-vadászok és rakétavetők kiiktatásával érdemes kezdeni, hogy utána nyugodtan lehessen repülni. Csak a két belső üzemet kell lerombolni a küldetés teljesítéséhez. (Bónusz – a második leszálló platform egyik kerek tartályában.)

RESCUE ON KESSEL

A vonat minden kocsiját üzemképtelenné kell tenni az ionágyúval ahhoz, hogy megálljon. Csak egy-két lövés kell minden kocsinak.

PRISONS OF KESSEL

Az egyik legnehezebb feladat. Érdemes először a leszállóegységünk körül minden üteget és vadászt kilőni, de a pajzsgenerátorokat érintetlenül hagyni, mert addig nem repül tovább a hajó, amíg nem tudja felszedni a foglyok első csoportját. Így lesz időnk a többi börtönblokk környékét is megtisztítani, és ha nincs már több ellenség, csak akkor érdemes kilőni a generátorokat. Utána viszont mindig fedezzük a mentőhajót, mert még három AT-ST és ugyanennyi kötelék Tie Fighter próbálja majd marasztalni. (Bónusz – magasan a sziklafal egyik sarkában, egy rakétavető melletti bunkerban.)

ESCAPE FROM FEST

Ne lőjétek ki a kaput, csak tekerjétek körül a lépegetőt, mert ezzel időt nyertek! Mégpedig a két további lépegető kiiktatásához. A kábelkiengedést egyébként teljes sebességgel érdemes megtenni, mert az idő nagyon fontos. Utána már csak lőni kell mindenre, ami mozog. Különös tekintettel a bombázókra. A cél az, hogy legalább egy AT-PT elérje a leszállóhelyet.

MOFF SEERDON'S REVENGE

A rakétavetőkkel végezzetek gyorsan! Utána a vadászokkal, de figyeljetek, hogy ne álljatok le fordulózni velük, mert könnyen mögöttetek tudnak maradni! Inkább elhúzni egy kicsit, szembefordulni, és egy pontos lövéssel elintézni a dolgot.

Ha megjön Seerdon hajója, akkor kezdődik az igazi móka, mert jól manőverez, és rakétái is vannak. Nekem az egyetlen dolog, ami bejött, hogy mindig kifordultam mielőtt túlrepültem volna rajta – közben figyeltem, hogy sose forduljak az orra felé –, gyorsítva elrepültem egy kicsit, majd visszafordulva újra és újra rárepültem és lőttem. Érdemes elé célozni egy kicsit, mert esélyünk lehet rá, hogy eltaláljuk a rakétát, amikor kilövi.

(Bónusz – az egyik völgy végében, a kőépület melletti bunkerban.)

THE BATTLE OF CALAMARI

Nehéznek tűnő, de egyszerű küldetés. A monstrumok tetején ki kell lőni a pajzsgenerátort, és utána gyorsan a két lábát, mert azok nélkül nem tud lebegni, és hatástalanná válik, ha leül a földre.

Bónuszok találhatók még máshol is, de azt már találjátok meg magatok.

Nehéz volt összeszedni a mondanivalómat, mert a játék minden részét sokáig tudnám dicsérni. Ami talán mégis a legfontosabb, hogy most először volt olyan érzésem, mintha a filmekben látott csaták valamelyikében vettem volna részt. Az ellenséges egységeket nem kellett órákig lőni, hogy felrobbanjanak, és a felszín feletti száguldás érzetét is most adta vissza először egy program. (Mindenkinek ajánlom a Jade Moon szurdokban kipróbálni a V-Wing scram jet-jét.)

Az erőviszonyok is kiegyensúlyozottak, legalábbis a legtöbb küldetésnél.

A grafikára és a hangra nem lehet panasz, a hangulat pedig verhetetlen. Ha valaki ez után mégis azt kérdezi, hogy miért nem kapta meg a legtöbb pontot a játék, akkor csak azt mondhatom, mert piszokság, hogy soha az életben nem ülhetek egy igazi X-Wing pilótafülkéjébe.

Boy

Összegzés

LucasArts	P166	Grafika:	98%
www.lucasarts.com	32MByte RAM	Hang:	98%
Activision	55MByte HD	Játszhatóság:	98%
www.activision.com	D3D, Glide támogatás		

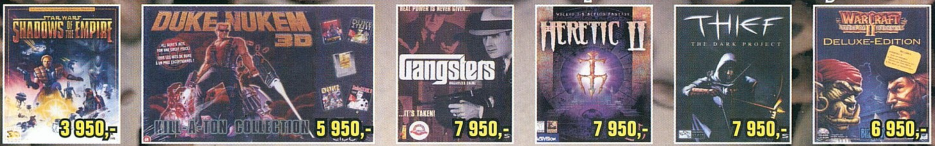
98%

ROGUE SQUADRON

CD GALAXIS

ÚJ AKCIÓK

Turok | Diablo | Fallout | Conflict Freespace | StarCraft | DIE By The Sword



SOTE | Duke Nukem Kill-A-Ton | Gangsters | Heretic 2 | Thief | Warcraft 2 Dlx

3D Ultra Pinball 3	3 950
7th Guest + 11th Hour	4 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
Alpha Centauri*	10 950
Axis & Allies	10 950
Baldur's Gate	10 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Biggest Names...	8 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]	
Blade Runner	4 950
Blood 2	10 950
Broken Sword	2 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Carmageddon 2	7 950
Casino Deluxe 2	3 950
ChessMaster 6000	9 950
Civilization 2 Collector	8 950
Civil War Generals 2	4 950
Colin McRae Rally	10 950
Command & Conquer*	4 950
Conflict Freespace	5 950
Dark Reign	4 950
Dawn Of Aces	6 950
Deadlock 2	2 950
Death Keep	3 950
Deer Hunter	4 950
Delta Force*	10 950
Diablo	6 950
Die By The Sword	4 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	4 950
Dungeon Keeper 2	Jön
Earth 2140 Deluxe	3 950
Eastern Front + Miss.	10 950
European Air War	9 950
Extreme Assault	4 950
F1 Racing [UbiSoft]	5 950
Falcon 4	10 950
FA PL Football Manager	5 950

Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA 98 + Gamepad	6 950
FIFA 99	10 950
Fifth Element	8 950
Fighter Pilot	5 950
Forsaken	4 950
Full Throttle + Dig	2 950
Future Cop Lapd	5 950
Gangsters	7 950
Grand Prix 2	4 950
Grand Prix Legends	9 950
Grand Theft Auto	6 950
Grand Touring	10 950
Grim Fandango	10 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heart Of Darkness	5 950
Heretic 2	7 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Incubation Tripla Pack	5 950
Indiana Jones 3-4	2 950
Israeli Air Force	9 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
King's Quest 8	10 950
Klingon Honor Guard	7 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 2*	4 950
Little Big Adventure 2	3 450
LucasArts Archives 3	7 950
[Afterlife, Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2]	
MAX 2	5 950
Magic & Mayhem	7 950

Moto Racer 2	10 950
NBA 99	7 950
Need For Speed 3	7 950
Netstorm	4 950
Neverhood	6 950
NHL 99	7 950
Nightlong Conspiracy	5 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	10 950
O.D.T.	10 950
Outlaws	5 950
Pacific General	2 950
People's General	9 950
Phantasmagoria	4 950
Phantasmagoria 2	4 950
Populous 3	7 950
Powerboat Racing	4 950
Power Slide	10 950
Pro Pilot 99*	10 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake Pack	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Red Jack	9 950
Resident Evil	3 950
Rainbow Six	9 950
Return To Krondor*	10 950
Road Rash	3 950
Robo Rumble*	Akció
Rogue Squadron	10 950
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Sensible Soccer Club Ed	7 950
Settlers 3	9 950
Sim City 2000*	4 950

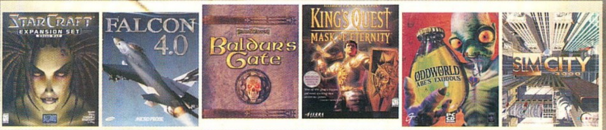
Starcraft Brood Wars	Jön
Star Wars Behind Magic	9 950
Sub Culture	4 950
Test Drive 5*	10 950
Test Drive Off Road 2	Jön
Test Drive 4x4	7 950
Theme Hospital	3 950
Thief	7 950
Tomb Raider 3	9 950
Top Gun 2*	10 950
Total Annihilation	3 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950
Trespasser	7 950
Turok	3 950
Ultima Underworld 1+2	2 450
Ultimate Race Pro	4 950
Ultimate RPG Archives	9 950
Ultimate Strategy Arc.	5 950
[Civilzation, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of Might & Magic, Conquest Of The New World, Jagged Alliance: Deadly Games]	
Ultimate World War 2	9 950
[Panzer General 2, Steel Panthers 3 Soldiers At War, Silent Hunter]	
Under A Killing Moon	4 950
Uprising	4 950
Urban Assault	7 950
Vészhelyzet	4 450
Warcraft 2 Deluxe	6 950
[alapjáték + küldetéslemez]	
Wargasm	11 950
Western Front	11 950
Wing Commander 5*	4 950
World War II	13 950
Worms Special Pack	6 950

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár másnap a legjobb játékokkal játszhass!

361-4061

Telefonon leadott megrendelésedet, amennyiben raktárról tudjuk teljesíteni, még aznap feladjuk, így a legtöbb helyre már másnap megérkezik a csomag.



MechCommander	10 950
Mega 3 Pack	5 950
[Carmageddon, UFO 3, Ecstatica 2]	
MegamanX 4	4 950
MegaPak 9	9 950
Might & Magic VI	6 950

Sim City 3000	Jön
Shadows Of The Empire	3 950
Shivers 2	4 950
Sin	8 950
Spec. Ops.	9 950
Starcraft	6 950

Wizardry Compilation	9 950
X-Com Apocalypse	3 450
X-Files The Game	4 950
X-Wing Collector 3Dfx	9 950
Zork Adventure Trilogy	9 950

* = Hamarosan megérkezik

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

CD GALAXIS

PC játékok kis- és nagykereskedelme

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 361-4061

Friss árlista a FAXBANK-ból:
2-333-666 / 2345 #

Nyitvatartás:

Hétfő-Péntek	10-18h
Szombat	10-13h

Thief: The Dark Project

AHOL NEM TELJESÜL A HATODIK ÉS A NYOLCADIK PARANCSOLAT

Igen, igen! Végre egy olyan program a sok Doom– és Quake–klón után, amiben nem kell feltétlenül ölni. Már nagyon vártam valami hasonló program megjelenését, mert elegem lett a sok vérből és plasztikus elemekből álló hasonmásokból. Úgy látszik hasonlóan gondolkodott Ákos sógorbarátom is. Ketten sikerült végigjátszanunk, sajnos azonban igen rövid idő alatt.

De gondolom ezek a dolgok nem igazán érdekelnek titeket, ezért hát kezdődjön a leírás erről a szép – bár néhány helyszínen igen unalmas részeket is tartalmazó – programról.

Annyit még el kell mondanom, hogy a játékot normál szinten játszottuk végig, de azért igyekszem kitérni a hard, illetve az expert feladatokra is, bár ezeknél inkább az a cél, hogy ne haljon meg senki, illetve kijussunk az adott helyszínről a városba vagy azon kívülre.

FEGYVEREK

Sword (Kard) – azt hiszem a rendeltetését nem kell firtatnom, bár a későbbi küldetésekben még kapunk egy erősebb fajtát belőle.

Ritkán használt fegyver, mert a sötétben jobban észrevesznek bennünket, illetve nehézkes vele az előrejutás.

Ha amikor használni kell, akkor jobb a régi jól bevált harcmodort alkalmazni: egyet vágj és lépj hátra kettőt. Ezt szép ritmusban ismételgetve marad esélyed az ellenféllel szemben, bár nem minden esetben. Ha észrevettek, a kard a védekezés fontos eszköze.

BlackJack (Ólmosbot) – Talán az általunk legsűrűbben használt eszköz. Gyorsan lehet vele mozogni, halk. Igazi tolvajnak való fegyver. A küldetésekben igen hasznos, pláne ha nem normál fokozatban játsszuk végig az adott pályát. Hatása úgy látszik nagyon jó, mivel egy pályán akár 2–3 órát is bolyongtam, de egyetlen egy olyan őr sem ébredt, tért magához akinél ezt az ólmos testápolót alkalmaztam.

Bow (Íj) – Maga a fegyver mit sem ér, ha nincsenek hozzá vesszők.

Browhead arrow (Sima nyílvessző) – Funkcióját tekintve szintén gyakran használatos, mivel a távoli őröket szépen le lehet szedegetni vele. Többen állították, hogy egyetlen szívlövéssel le lehet egy őrt lőni, nos nekem talán egyszer, vagy kétszer sikerült.

Water arrow („Víz" nyílvessző) – Szintén jellemző tolvajfegyver, ugyanis egy tolvaj csak sötétben mozog igazán biztonságosan, így a folyosókon lévő fáklyákat valamivel el kell oltani. Ha esetleg hiányunk lenne belőle, akkor ezeket vizes területeken, vizekben találhatunk. Használható még egy kis szentelt vízzel leöntve élőhalottak ellen, igaz akkor csak 30 másodpercig marad szentelt a vessző.

Fire arrow (Tüzes nyílvessző) – Mint a neve is mutatja, kiś robbanó töltetet hordoz a hegye helyén a vessző, mely a Rambo filmekre emlékeztet. Nos, hatása hasonló, bár inkább a szörnyek ellen ajánlatos használni, emberekre ugyanis találati pontosságtól függően 2-t is ellőhetünk egyre. Gondolom említenem sem kell, hogy tartalékot a tüzek, illetve parazsak helyén találhatunk.

Moss arrow (Moha nyílvessző) – Be kell vallanom férfiasan, soha nem használtam, bár így másodszorra végigjátszva előfordult, hogy magasabb helyről mielőtt leugrottam volna a földre lőve nem vesztettem életpontot – mégis érdemes használni.

Gas arrow (Gáz nyílvessző) – Sajnos sokba kerül, viszont a nyílvesszők közül az általunk legtöbbször használt lőszer. Ha észrevesznek az őrök – vagy éppen direkt észreveteted magad velük –, akkor elkezdenek feléd rohanni annyian, ahányan a teremben tartózkodnak. Na ekkor tökéletes ez a kis segédeszköz! Csak közéjük lő az ember és elkezdenek szépen szunyókálni. Sőt a legerősebb ellenfél is egyből elfekszik. Úgy is lehetne jellemezni, hogy egy igazi „tömegpusztító" fegyver.

Rope arrow (Kötél nyílvessző) – Nagyon hasznos akkor, ha egy falnál állva, arra felnézve találunk egy kis faborítású részt a fejünk felett, vagy esetleg egy gerendát (lásd a The Sword pálya kezdése). Ha eltaláltuk a fát vagy a mohás részt, akkor egy kötél jelenik meg, melyen fel vagy le lehet mászni valahova. A mászás végén érdemes visszavenni magunkhoz. Sajnos azonban a kötél tulajdonságaival nem rendelkezik, gondolok itt a lengésre. Rengetegszer fordult elő a játék folyamán, hogy gyilkolás helyett jó lett volna egy ilyen kötélen egyszerűen ellengeni az áldozat feje felett. Kár, hogy nem gondoltak erre a lehetőségre a program készítői.

Noisemaker arrow (Zajkeltő nyílvessző) – Igazán hasznát nem láttuk, mivel a legtöbb pályán az őr, ha zajt hallott, azonnal elkezdett futni és riadót vert, vagy értesítette a társait. Egyet vagy kettőt viszont érdemes tartani belőle hiszen

előfordulhat, hogy egy kis zaj az életünket mentheti meg.

Triangle-toothed lockpick (Háromszög fejű tolvajkulcs) Square-toohed lockpick (Négyszög fejű tolvajkulcs) – Mint a nevük is mutatja az olyan ajtók, ládák kinyitására szolgálnak, melyekhez nem sikerült még kulcsot lopni, vagy egyáltalán nem is lehet. Ezeket a későbbi pályákon fogjuk megkapni, amikor már jártasak leszünk.

Flash bomb (Villanó bomba) – Soha nem használtuk, bár biztos, hogy jó valamire.

Explosive Mine (Akna) – Szintén elég fontos fegyver, ha két oldalról ránk támadnak az őrök, vagy a kreaturák. Használatát gondolom, nem kell ecsetelnem. Annyit viszont fontos róla tudni, hogy csak két–három másodperc elteltével élesedik.

Gas Mine (Gáz akna) – Használata megegyezik a gáz nyílvesszőével, mivel tömegesen ellenünk vonuló fegyveresek ellen igen hatásos, feltéve ha időben ledobjuk a földre. Egy a hátránya, hogy nagyon drága.

Itt most be is fejezném a fegyverek ismertetését, egyrészt nincs belőlük több, másrészt most jön a fellelhető hasznos tárgyak listája. Meg kell jegyeznem a program nagy hibájaként – legalábbis ha az egér jobb gombjára lett definiálva –, gyakran előfordult, hogy elhasználtunk több tárgyat is feleslegesen, mert az inventory nem tűnt el azonnal a használat után.

ITALOK

Healing potion (Életerő ital) – Aki az ilyen stílusú játékokat szereti, nem kell bemutatnom a használatát. Aki nem ismerné, ezzel lehet az általunk irányított tolvajt – azaz magunkat – egy-egy véres küzdelem után meggyógyítani.

Air potion (Levegő ital) – Akkor használatos, amikor hosszabb távokat kell megtenni víz alatt, igaz ez csak egy pályán fordulhat elő, de ott sem kell igazán. Ezzel lehet levegő-utánpótláshoz jutni a víz alatt.

Holy Water (Szentelt víz) – Csak akkor használható, ha van Water arrow-nk, és akkor is csak 30 másodpercig. Ez megszenteli a nyílvesszőt, mellyel az élőhalottakat lehet a valódi másvilágra küldeni végleg.

Speed potion (Gyorsító ital) – Ritkán kell használni, de akkor nagyon! Legfőképpen a nagyobb távolságok átugrásánál, illetve az ellenség mellett való elsuhanásra alkalmazhatók. Sajnos ez is csak rövid ideig hat. Érdemes azonban a tartalékolni őket a későbbi pályákra, ugyanis ott nagyobb szükség lesz rá.

Compass (Iránytű) – Nem sok hasznát vettük, nem is használtuk igazán.

Élelmiszerek – Találhatunk a konyhákban, vagy élelmiszerraktárakban különféle kajákat (sajt, alma, kenyér, hús, répa stb.), amiket el lehet fogyasztani, de semmilyen hatásukat nem tapasztaltuk. Nem tudom, miért nem lehetett mondjuk 1 healt-et kapni értük? Passz. Mindenesetre ott vannak a pályákon. Ez alól kivétel a FRUIT, ami 2 healt-et ad, de ez is a végén kerül a szemünk elé, amikor már azt hisszük nem tud újat mutatni a program.

Nemesfémek, ékszerek – Ezeket érdemes elemelni, mivel értékesítésük után tudunk plusz vesszőket, fegyvereket vásárolni a következő pálya elején.

KÜLDETÉSEK

Mielőtt belekezdenék a pályák ismertetésébe, előrebocsátom, hogy nem fogom leírni a teljes végigjátszást – értem ezalatt a menj jobbra, menj balra, üss egyet típusú felsorolást –, mivel nem látom sok értelmét. Másrészt a feladatok leírásába beleszőttem a helyet is általában. Az itt leírtak inkább azoknak szólnak, akik nem tudnak annyira angolul. A feladatok az expert végigjátszáshoz szükséges felsorolást tartalmazzák, illetve az adott pályára egy-két jó tanácsot és trükköt. Előfordul, hogy egy feladatot nem a küldetés elején kapunk, hanem ha teljesítünk egy másik feladatot. Itt most a teljes feladatokat sorolom fel. Nos, kapjunk bele, mint fater a ritmusba!

„Árván nőttem fel, az otthonom az utca volt. Kezdetben csak élelmet, de később már más értékeket is loptam. Egy nap egy furcsa idegennel hozott össze a sors. Épp az erszényét próbáltam meg elemelni, amikor rajtakapott. Szerencsémre nem hívta az őröket, sőt elismerése jeléül még a tolvajcéhbe is meginvitált. Ezzel egy hosszú, kemény tanulás vette kezdetét…"

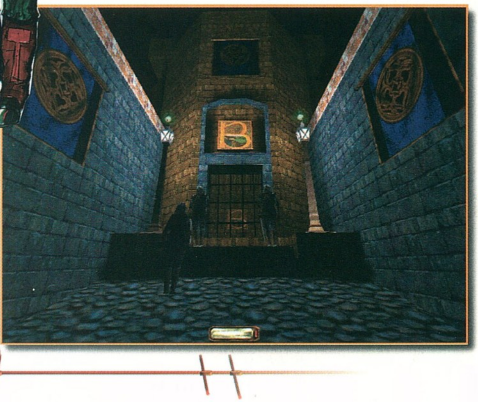
LORD BAFFORT'S MANOR

Prológus:

„Végre eljött az én időm. A kövér arisztokrata és a testőrkapitánya elhagyta a várost. Ideális alkalom egy betöréshez. A főbejárat túlságosan jól őrzött, de hátul csak egyetlen őr posztol, s ráadásul kisebb az esély arra is, hogy valaki meglásson. Mindenféleképpen meg kell szereznem a jogart. A feketepiacon bőven kapok érte annyit, amennyiből megélek egy hónapon keresztül. Az egyik szolgálótól szerzett térkép alapján a második szinten rejtették el…"

Feladat:

Lopózz be Lord Baffort birtokára. Erre a legideálisabb módszer, ha leütöd vagy egyszerűen ellopod a kút őrének az övéről. Szerezd meg a ékköves jogart, lehetőleg kis zajjal. Használd ki a sötétséget, illetve az osonás gombot. Lopj legalább 700 pénznyi drágaságot a birtokról. Ne ölj meg senkit! Juss ki a város utcájára.



CRAGSCLEFT PRISON

Prológus:

„A dolog nem úgy sült el, ahogy azt terveztem. A jogart ugyan sikerült elemelnem, de az értékesítéssel gondjaim támadtak. Az orgazdámat letartóztatták a papok, s a város mellett található börtönbe vetették. Mivel sok pénzzel tartozik, egyetlen lehetőségem maradt, kihozni a börtönből. Szerencsére a börtönt egy régi bánya fölé építették. A papok nem igen használják az alsóbb szinteket, azt terjesztik lidércek járnak arra. Badarság…"

Feladat:

Osonj keresztül a bányán és a gyáron a egészen a Hammer börtönig, ott keresd meg és engedd szabadon Cutty-t (megmenteni nem tudod, mert meghal) és Basso-t, a bokszolót. A cellabeosztásokat az emeleti folyosók végén található őrhelyeken lévő könyvekben találod meg. Keresd meg Issyt a koldust és beszélgess vele. Szerezd meg Felix térképét. Lopjál legalább 1000 pénznyi értéket. Menekülj ki a börtönből Bassoval. Ne ölj meg senkit sem!

DOWN IN THE BONEHOARD

Prológus:

„Megvan a következő zsákmány. A hammeriták szent kürtje biztosan sokat ér valamelyik műgyűjtőnek. Sajnos, a kapott térképdarab nem mutatja meg a rejtekhelyet ezért végig kell járnom az egész épületet."

Feladat:

Itt futkározz a zombik között, várd meg míg sokan közelítenek feléd, akkor használd a szenteltvizes vesszőket, illetve a gázvesszőt és a gázaknát. Keresd meg a Horn of Quintus-t (Quintus szarvát), melyet a barlangok után nyíló kripta legmagasabb pontján találsz. Lopd el a drágakövekkel kirakott „The Mystic's Soul"-t. Lopj 2000 pénznyi értéket. Figyelj, mert a szarkofágok tetején szoktak lenni az ékszerek és a pohár is. Az egyik átjáróban találsz jobbra egy hordót, ami nem zárja el az utat, de egy szobor rejtőzik mögötte, annak a fején is lelhető egy ékszer! Az arany csontokat szedd össze és dobáld bele a megszentelt sírba így – bár nem feladat – rengeteg tárgyat kapsz. Lopd el a drágakövekkel kirakott „The Mystic's Heart"-t. Vigyázz ne ess le túl magasról, mert ártalmas az egészségre! Emlékszel, hogy merről jöttél? Juss vissza a felszínre!

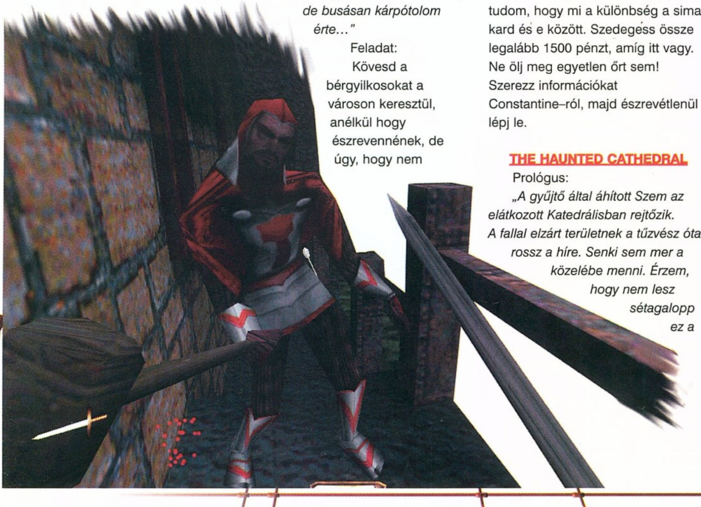
ASSASSINS

Prológus:

„A pénz, amit a kürtért kaptam éppen fedezte a tolvajszerszámok cseréjét. Ebben a városban csak egyetlen kereskedő van, aki hajlandó szóba állni a magamfajtával. Veszélyes dolog amit művel, de busásan kárpótolom érte…"

Feladat:

Kövesd a bérgyilkosokat a városon keresztül, anélkül hogy észrevennének, de úgy, hogy nem maradsz le tőlük nagyon, mert akkor eltűnnek a szemed elől. Vigyázz, sűrűn forgolódnak! Itt az idő, hogy megmutasd Ramireznek, ki az igazi szakember. Ehhez el kell lopnod azt, ami neki a legdrágább: az övén lógó pénzeszacskót. Lopj el mindent amit tudsz, de legalább 2000 pénz értékben. Keresd meg a meglehetősen értékes ezüst piszkavasat (Nekünk nem sikerült megtalálni, vagy legalábbis nem vettük észre.) Hagyd el a kastélyt. Ne ölj meg senkit sem!



THE SWORD

Prológus:

„A következő munkát egy gyönyörű nő adta. Egy mágikus kardot kell ellopnom az egyik leggazdagabb gyűjtő házából. A ház kész labirint, s nincs róla térkép. Nehéz ügy lesz, de sokkal jobban fizet, mint az eddigi munkáim."

Feladat:

Keresd és szerezd meg a kardot a emeleten. Ha megtaláltad, akkor ezután azt fogod használni, bár nem tudom, hogy mi a különbség a sima kard és e között. Szedegess össze legalább 1500 pénzt, amíg itt vagy. Ne ölj meg egyetlen őrt sem! Szerezz információkat Constantine–ról, majd észrevétlenül lépj le.

THE HAUNTED CATHEDRAL

Prológus:

„A gyűjtő által áhított Szem az elátkozott Katedrálisban rejtőzik. A fallal elzárt területnek a tűzvész óta rossz a híre. Senki sem mer a közelébe menni. Érzem, hogy nem lesz sétagalopp ez a munka sem, de amíg megfizetnek addig hajlandó vagyok kockáztatni."

Feladat:

Keresd meg a Katedrálist. No itt kezdődnek a unalmas részek, ugyanis sokat kell mászkálni, viszont megjelennek a varázslók, akik köveket dobálnak rád. A világítás kapcsolókat mindig kapcsold fel! Vigyázz a piros pókokkal, varázslatosak tudnak lenni! Ha behálóznak, akkor a use gombbal tudod magadról ledobálni a 20 pókhálóréteget. Találd meg a katedrálisba vezető utat és szerezd meg a Szemet (The Eye). Nos ezt a feladatot itt még nem tudod teljesíteni, mert kell hozzá 4 darab kulcs, amit előbb meg kell találnod. Szerezz 2000 pénzt. Keresd meg és lopd el a „Serpentyle Torc"-t. Adományozz pénzt a szerencséd érdekében a Watchman sírjára. Menj ki a romokból. Nos, ezt sem tudod teljesíteni. Szerezd meg a Portal kulcsot a Keeper's könyvtárból. A feladat megoldását a Katedrális jobb hátsó részén az ablakon bekukucskálva rébuszokban suttogja el egy hang tulajdonosa. Rövid fordításban ezt mondja: keresd meg azt a lovagszobrot, melynek pajzsán kulcs embléma látható. Vele szemben található egy kulcs alakú talapzat (fém), állj rá és gyújts világosságot a szobor körül. Ha kigyullad a két fáklya, balra tőled kinyílik egy templomhoz vezető út. Rakj köveket a kapu előtt lévő szobortalapzatokra, hogy az kinyíljon. Ott megtalálod a kulcsok helyének térképét. Figyelj a csapdákra!

THE LOST CITY

Prológus:

„Az Elveszett Város bejáratát az Őrző régen lezáratta. Vannak olyan helyek, ahová élő ember jobb ha nem merészkedik. A Kő segítségével azonban én bejuthatok. A város térképe olyan öreg, hogy a papír széle porrá omlik az ujjaim alatt. „

Feladat:

Keresd meg a Lost City (Elveszett város) bejáratát. Szerezz 2000 pénzt, de ebből 500-at drágakövekben. Ezen a pályán kell használnod a Speed italokat, a nagy távolságok átugrására. A tűzgolyókra használj víz nyílvesszőt. Szerezd vissza a Keeper medálokat az elveszett expedíciótól. Keresd a gerendákat a fejed felett és figyeld a falakat, mert ott a sok drágakő! A nagyobb szörnyeket a tűzgolyók elé lehet csalni, használd ki ezt a lehetőséget. Szedd össze a Tűz (Fire) és a Víz (Water) talizmánokat. Hagyd el az elveszett várost.

UNDERCOVER

Prológus:

„Azok az átkozott Talizmánok. Nélkülük nem juthatok be a Katedrálisba, de a hammeriták erősen őrzik őket. Valamit sejthetnek, mert megkettőzték az őrséget. Valahogy túl kell járnom az eszükön…"

Feladat:

Menj be a Hammerite-k Templomába a főbejáraton keresztül. Itt olvasd el a tekercset, amire beenged az őr. Kutasd fel a templomban Levegő (Air) és Föld (Earth) talizmánokat. Ehhez 5 kapcsolót kell lekapcsolnod 5 percen belül – Szent Yora koponyája mögött, az alagsori régi konyhában a tűzhely mögött, a kertben a párkány alatt, Brother Mason sírjának a plafonján és a kínzókamrában. A talizmánokon a védővarázslatot a Wallbuilder imájának elmormolásával oldhatod fel. Lopd el a „First Hammer"-t a gyűjteményből. Szerezz legalább 2400 pénznyit, amíg a templomban vagy. Ne ölj meg senkit sem! Juss ki a város utcáira.

RETURN TO THE CATHEDRAL

Prológus:

„A talizmánokkal végre képes voltam semlegesíteni a Katedrálist védő mágiát. A baj csak az, hogy időközben élőhalottak lepték el a templom belsejét. Bárcsak véget érne már ez a munka. A kapott pénzből vissza tudnék vonulni, s mint gazdag ember élném le hátralévő napjaimat. „

Feladat:

Tedd be helyükre a köveket. Vedd el a „The Eye"-t. Segíts Murus testvér lelkének szabadulásában. Itt úgy döntöttünk, nem mondunk el mindent, de szükséged lesz hozzá imakönyvre, rózsafüzérre, szentelt Ankhra, gyertyára és a temetőben a sírra, ha ezek már megvannak, hagyd el a Katedrális területét.

ESCAPE!

Prológus:

„Élek, már ha ezt életnek lehet nevezni. A démon és a szeretője átvert, de ezt nem hagyom megtorlatlanul. Erőt kell gyűjtenem és új szövetségeseket kell szereznem. Bosszút állok…"

Feladat:

Találj egy kis információt Constatine–ról, hogy mit akar kezdeni a „The Eye"-al. Rengeteg a szörny!!! Juss ki Constantine kastélyából élve.

STRANGE BEDFELLOWS

Prológus:

„A dolgok nem úgy sültek el ahogy vártam. A Gyűjtő megszerezte az Szemet, sajnos az enyémmel együtt. A Hammerite-k harcosai ezentúl az én oldalamon is harcolhatnának, épp itt lenne már az ideje."

Feladat:

Találd meg a Hammerite–k rend tagjait. Keresd meg a Hammerite főpapot. Ha a folyón lévő tutajt elengedted, akkor kezd újra a pályát. Vidd vissza a főpapot a többiekhez. Rakd rá a tutaj közepére és állj elé mindig úgy, hogy le ne csúszhasson róla, mert megfullad. Feltétlenül ments, mielőtt rárakod a tutajra! Ne ölj meg egy Hammerite-át sem. Ölj meg minden szörnyet.

INTO THE MAW OF CHAOS

Prológus:

„Végre elérkeztem utam végére. A Hammerite-k szerint a Gyűjtő egy földalatti barlang mélyére ereszkedett le, hogy végrehajtsa szentségtelen rituáléját. Szerencsére egy ügyes hamisítvánnyal meg tudom zavarni ezt…"

Feladat:

Merülj le az alvilágba és keresd meg Constatinet. Kerüld a jégszilánkokat csúszás közben, a tövükben víz nyílvesszők vannak. A jégvirág kútba a folyón keresztül jutsz el. Ne lepődj meg, ha megfordul a világ, csak tartsd észben hogy merre van a fent és a lent. Vegyél levegőt, de nem lent és fent, mert kiesel a vízből. Cseréld ki a „The Eye"-t az hamisítvánnyal, amit a Hammerite-k készítettek. Semmisítsd meg a bejáratot amin a szörnyek jönnek mielőtt a Constantine befejezné a rituálét. Várd meg amíg Constantine befejezi azt.

TIPPEK

▣ Talán a legfontosabb tanács: Ne felejtsd el, nem vagy egy tank.

▣ Maradj mindig láthatatlan, használd ki az árnyékokat, ha nincs akkor csinálj.

▣ Hagyd nyitva az ajtókat, mert soha sem lehet tudni, mikor kell elfutnod. Így mindig tudod hol jártál már.

▣ Ne becsüld le az ellenfeleket, nem egyformák.

▣ Figyelj a hangokra, nagyon sokat segít, ha tudod, hogy egy ajtón kilépve merről jön az ellenség, illetve hogy egyedül van-e.

▣ Használd a gyorsmentést (F11), itt nem a gyengeség jele, hanem a bölcs előrelátásé.

▣ A zombik mellett inkább fuss el, ne keveredj felesleges harcba, ha kiütöd őket karddal vagy íjjal, akkor újra felkelnek, tehát felesleges kakaskodni velük.

▣ Ne pazarold a Holy Watert, használd inkább a kutakat.

▣ Ha leütsz egy őrt világos helyen, rejtsd el egy árnyékos helyre, nehogy a következő járőr rátaláljon.

ÖSSZEGEZVE

Nagyon szépen elkészített program, és ami a nagy előnye nem vérre megy! Csak szuperlatívuszokban tudok írni róla. Ott csicsás, ahol kell, nincsenek benne túlzott és felesleges effektek. A legjobban a vívás tetszett, végre nem azok a bamba ellenfelek, akiket két kilométerről egy rakétavetővel le lehet mészárolni. Egyes ellenfelek igencsak meglepetést okoztak, mivel változott a vívási képességük is. A másik jó dolog a programmal kapcsolatban a pályák változatossága. A harmadik a hang és a zörejek. Nagyon jól megcsinálták a katonák csoszogásait, a fütyörészést, a beszélgetéseket. Vannak hangok amikre szerintem nem ügyeltek eléggé, de ezek a játék szempontjából mellékesek – lásd sajt evésnél az almaharapás hang.

Egy szóban összefoglalva cool.

Ákos & Laza Masters of Thieves!
Thx to Lily & Mocsy!

PC GURU WOW!

Összegzés

LookingGlass	P166	Grafika:	93%
www.lglass.com	32MByte RAM	Hang:	98%
Eidos	60MByte HD	Játszhatóság:	92%
www.eidosinteractive.com	3Dfx támogatás		

95%

THIEF: THE DARK PROJECT

Myth 2

A semmiből jött, de aztán szinte az összes díjat besöpörte az 1997-es esztendőben. A Fallen Lords hatalmas sikere talán még a Bungie-t is meglepte, bár azért az előzetes képek alapján sejteni lehetett, nem akármi van készülőben. Hatalmas kasszasiker lett a játék, elkerülhetetlen volt a folytatás. Az atlantai kiállításon már láttam egy rövid kis videót a játékból, s érthető módon felkeltette az érdeklődésemet. Mivel én teszteltem az első részt, ezért hatalmas lelkesedéssel vetettem magam a második részre. Chris már írt egy remek ismertetőt a játékról, most pedig következzék egy rendhagyó végigjátszás.

Már a cikk elején előre kell bocsátanom, hogy csak az foglalkozzon a játékkal, akinek tetszett az első rész. Az igazat megvallva nem sokat változott. A baj az, hogy nagyon kevés új karaktert kapunk, bár nekem a régiek is tökéletesen megfeleltek. Külön érdekességként meg kell említenem a Decievert, aki az első részben ellenünk harcolt. Most a történetben egy külön fejezet csak arról szól, hogy őt kell kiszabadítanunk a jég fogságából. Ehhez persze meg kell küzdenünk az őt őrző mágusokkal. Miután a mi oldalunkra állítottuk, a charm varázslata segítségével az ellenfél élőhalottjai kivételével bárkit át tudunk állítani a seregünkbe. Egyébként a küldetések félelmetesen jól illeszkednek egymáshoz. Egy napló segítségével pontosan nyomon tudjuk követni, hogy mit miért csinálunk. Sokszor előfordul, hogy az egyik misszióból adódik a következő. Egy kivételével az összes küldetést kötelező végigküzdeni.

GRAFIKA

A Myth 2 leginkább fejlesztett része a grafika. Elég, ha csak annyit mondok, hogy egy TNT kártyával 1024x768-as felbontásban is tudtam játszani. Persze itt már azért izmos gépre volt szükség, de szerencsére a Celeron processzor képes ezzel a feladattal is megbirkózni. RAM persze nagyon nem árt a gépbe, anélkül a töltési idő gusztustalanul sok.

Az újítások között az első helyen található a környezet interaktivitása. Az erdőben a fákról hullanak a levelek, madarak repkednek, az erőd felvonóhídját bevonják az ostromlók orra előtt, ágyúk lövik a hajóinkat. Minden karakternek külön árnyéka van, ami a fényviszonyoknak megfelelően változik.

SZTORI

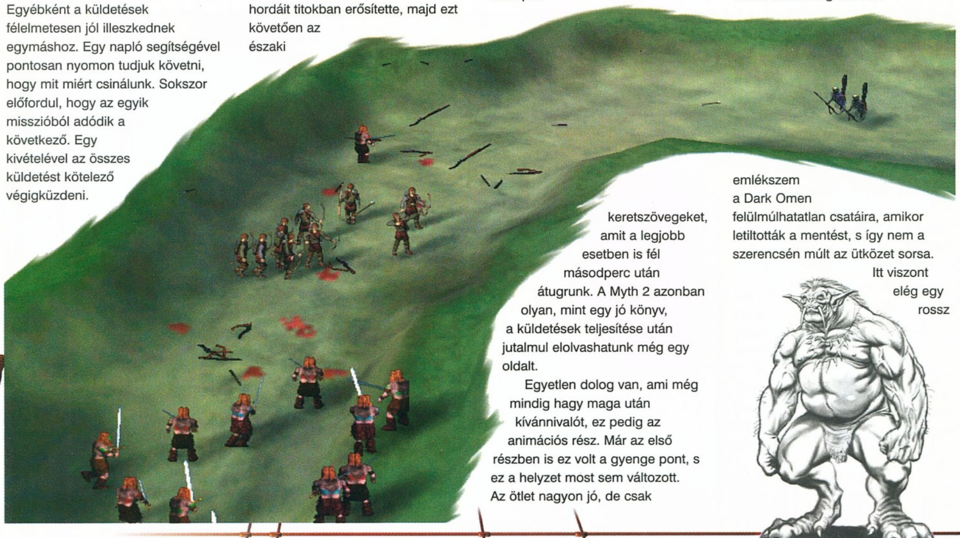
Balor, a Fallen Lordok vezetőjének a feje pörögve eltűnt a nagy semmi alján. Hiába kapott érte Soulblighter, egyik leghűségesebb szolgája, már nem érhette el. Tehetetlen dühében kettészelte a fejet cipelő törp hőst, majd varjúcsapat képében elmenekült. A bekövetkező robbanás több kilométeres körben kiirtott minden élőlényt. Ezzel kezdetét vette az oly régóta áhított béke. Soulblighter azonban nem felejtett, s az elkövetkező hatvan évet nem békés semmittevéssel töltötte. Élőhalott hordáit titokban erősítette, majd ezt követően az északi

sztyeppék disznószerű lényeit, a maulokat kereste meg. Nem volt nehéz őket megnyerni...

Aztán hatvan év eltelte után megindította a támadást. A királyságot meglepetésszerűen érte az élőhalott invázió. A béke évei alatt a Légió veszített erejéből, a rengeteg újonc nem vehette fel a versenyt Soulblighter lényeivel. A harc a jó és a gonosz erői között ismét megkezdődött, egy új ciklus vette kezdetét...

Ez persze csak a mese eleje, a többit a küldetések előtt található naplórészletekből tudhatjuk meg. Sok játékban láthatunk unalmas és elcsépelt keretszövegeket, amit a legjobb esetben is fél másodperc után átugrunk. A Myth 2 azonban olyan, mint egy jó könyv, a küldetések teljesítése után jutalmul elolvashatunk még egy oldalt.

Egyetlen dolog van, ami még mindig hagy maga után kívánnivalót, ez pedig az animációs rész. Már az első részben is ez volt a gyenge pont, s ez a helyzet most sem változott. Az ötlet nagyon jó, de csak reménykedni tudok abban, hogy a harmadik részre már találnak egy normális animációs stúdiót, ahol a játék színvonalának megfelelő rajzfilmeket tudnak készíteni. A másik probléma szerintem az ellenfelek intelligenciájában rejlik. Nekem nagyon butának tűntek, de mivel élőhalottak, nem is reklamálok. Amúgy nagyon nehéz lett a folytatás. Rengeteget szenvedtem a küldetésekkel, főként az utolsó néhánnyal. Szinte emberveszteség nélkül kell teljesíteni a lehetetlennek tűnő feladatokat, különben esélyünk sincs a főellenféllel szemben. Rengeteget mentettem a játék során, ami egy kicsit levont a játék élvezetéből. Még élénken emlékszem a Dark Omen felülmúlhatatlan csatáira, amikor letiltották a mentést, s így nem a szerencsén múlt az ütközet sorsa. Itt viszont elég egy rossz



helyen felrobbant Molotov-koktél, s máris oda a misszió. Ilyenkor nem marad más, mint a visszatöltés. Ez nem is lenne akkora gond, de a nagyobb pályáknál előfordult, hogy öt percig is eltartott. Ilyenkor persze érthető, hogy nem szívesen próbálkozik az ember, hiszen senki sem akarja a játékidőt mentésre pazarolni.

EGYSÉGEK

Felesleges lenne a már ismert egységek bemutatására fecsérelni az időt. Aki nagyon kíváncsi rájuk annak ajánlom a figyelmébe a Myth 1 leírását, ott ezekre részletesen kitértem. Maradjunk inkább az újoncoknál, úgyis ők az érdekesek.

Heron Guards

A kedvenc karaktereim. A birodalom visszaállítása után a Journeyman-ek felhagytak az önkéntes száműzetésükkel. Belőlük alakult ki a Heron Guardok csoportja. Csak a legveszélyesebb küldetéseket bízzák rájuk. Speciális képességük a gyógyítás, de ehhez szükségük van egy mandrake gyökérre. Kiváló harcosok, nagyon sok sebzést kibírnak.

Dwarf mortars

A jó erők által kifejlesztett legújabb technikai csoda. Ez az ügyes kis szerkezet nagy távolságra képes eljuttatni a robbanólövedékeket. Sajnos, csak nagyon kevés küldetésben szerepelnek.

Deceiver

Régi rossz ismerősünk visszatér, de most kivételesen a mi oldalunkon. Kétféle varázslatot tud. Az elsődleges egy életerő-elszívó mágia. Előnye, hogy varázslat közben a szerencsétlen áldozat nem tud védekezni. A másodlagos spell a kedvencem. Bűbájt bocsát az ellenfélre, aminek a hatására a mi oldalunkon fog harcolni a küldetés további részében.

Warlocks

A Deciever fanatikusai. Feketeköpenyes mágusok, akik uruk parancsára átálltak a jó oldalra. Szintén két varázslatot használhatnak. Az elsődleges egy hőkövető-tűzgolyó, ami szép nagyot pukkan, de a terep egyenetlenségeit nem képes követni. A másodlagos varázslat egy percre mozgásképtelenné teszi az ellenfelet, ami így könnyű préda az embereinknek.

Myrkridian

Egy ősi elfeledett nép, amely a Myth 2-ben visszatér. Rendkívül gyorsak és erősek, csak nagy tömegben szabad ellenük felvenni a harcot. Egyetlen gyengéjük létezik csupán. Amint az életpontjuk leesik a minimumra megőrülnek, s bárkit megtámadnak, aki a közelükben tartózkodik, legyen az barát vagy ellenség. Általában csak két törp bombától fekszenek le.

Stygian Knight

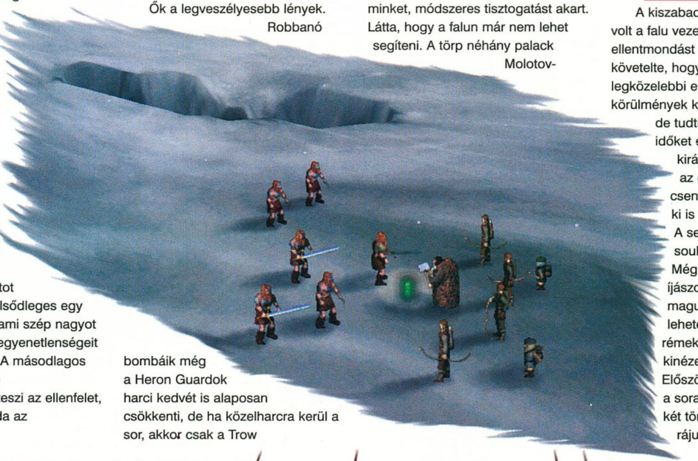
Mágia segítségével felélesztett ősi lovagrend. Kiváló harcosok, s ráadásul a nyílvesszők is hatástalanok ellenük. Egyetlen gyengéjük a törp bomba. Azt nagyon nem szeretik.

Maul

Orkszerű lény, hatalmas tüskés bunkóval. Elég lomhák, ám ha már ütéstávolságba értek, akkor megállíthatatlanok. Remekül lehet őket bájolni, értékes harcosokat toborozhatunk belőlük.

Myrkridian Giant

Ők a legveszélyesebb lények. Robbanó bombáik még a Heron Guardok harci kedvét is alaposan csökkenti, de ha közelharcra kerül a sor, akkor csak a Trow szövetségesek képesek őket megállítani.



Most pedig következzen a küldetések leírása. Igyekszem egy kicsit olvasmányossá tenni, mert nincs rosszabb, mint egy száraz, menj ide és vedd fel azt, cikk.

WILLOW CREEK

A fárasztó őrjárat a végéhez közeledett. Mindenki örült, hogy leveheti a páncélját, s felfrissülhet. A pihenőt azonban kétségbeesett kiáltozás zavarta meg, mely a közeli faluból jött. Természetesen rögtön megragadtuk a fegyvereinket, s a falu felé rohantunk.

Ott megdöbbentő kép tárult a szemünk elé. Az utcák tele voltak menekülő emberekkel, akiket bizonytalan léptű élőhalottak üldöztek. Néhány szerencsétlen a karmaik közé került, ezeket pillanatok alatt széttépték. Legszívesebben azonnal odarohantunk volna, de a parancsnok nyugalomra intett minket, módszeres tisztogatást akart. Látta, hogy a falun már nem lehet segíteni. A törp néhány palack Molotov-koktélt dobott a közelbe merészkedő élőhalottakra, majd a többit elvégezték az íjászok nyílvesszői. A falu bejáratánál ástuk be magunkat, s megvártuk, amíg besétálnak a csapdánkba. Két óra alatt végeztünk.

SALVATION

A túlélők elbeszélése szerint a zombik inváziója előtt rablók ütöttek rajta a falun. Sokakat megöltek, de néhányukat rabláncra fűzve elhurcolták. Mivel a rablók főhadiszállása a régi temető, ezért gyanítható, hogy odavitték a foglyokat is. A mentőosztagnak én is tagja voltam. Odafelé nem is volt semmi probléma, eltekintve néhány céltalanul kóválygó zombitól.

A temető bejáratát két briganti őrizte. Szakadt az eső, de tudtuk, hogy észrevétlenül lehetetlen őket megközelíteni. Ha akár csak az egyikük értesíti a többieket, akkor a mentőakció kudarcot vallott volna. Két törp társunkra várt a feladat, hogy elnémítsa az őröket. A két bomba hajszálpontosan az őrök között landolt, s mi csak imádkozhattunk, hogy az eső ne oltsa ki a gyújtólángot. Az istenek velünk voltak. Az őröknek esélyük sem volt...

A parancsnok engem jelölt ki a foglyok kiszabadítására. Senki sem volt a ketrecek közelében, ezért feltűnés nélkül szét tudtam verni két farácsot. A foglyok azonnal megindultak a falu felé.

A parancsnok visszavonulót fújt, ez most nem a harc ideje. Félúton járhattunk a falu felé, amikor a banditák felfedezték a szökést. Azonnal megindították a hajszát, de már elkéstek, az erősítés megérkezett.

DOWN A BROKEN PATH

A kiszabadított foglyok között volt a falu vezetője, aki ellentmondást nem tűrő hangon követelte, hogy kísérjük a legközelebbi erődbe. Normál körülmények között kinevettük volna, de tudtuk hogy rendkívüli időket élünk. Kellemes kirándulásnak indult, de az erdő szokatlanul csendes volt. Hamarosan ki is derült miért...

A semmiből thrallok és soullessek bukkantak elő. Még szerencse, hogy íjászokat is hoztunk magunkkal, így rájuk lehetett bízni a dárdás rémeket. A thrallok csak kinézetükben félelmetesek. Először mindenki megrémül a soraik láttán, de aztán a két törp kacagva rontott rájuk. Ketten az egész

zombi sereget darabokra robbantották. Időnként visszavonultak néhány métert, de csak azért, hogy újabb palackokat dobjanak az agyatlan szörnyekre. A folyónál ért az első nagy pofon minket. A víz alól hirtelen két osztag thrall bukkant elő. Mivel a vízben használhatatlan a Molotov-koktél, ezért mi következtünk. Kemény küzdelem volt, de végül felülkerekedtünk. A túlparton ismét támadás ért minket. Kutyaszerű gholok támadtak ránk iszonytató sebességgel. Most a harcosokon volt a sor. Veszteség nélkül értünk be a faluba, s ami a legfontosabb, a falu vezetője is egy darabban érkezett meg

INTO THE BREACH

Rossz hírek. Egy közeli földbirtokos eladta a lelkét az ördögnek, s jó pénzért hullákkal kereskedik. Ránk várt a feladat, hogy elintézzük az árulót. Ehhez azonban először be kellett jutnunk a kastélyába. A külső vár védőit a tüzes nyilak segítségével könnyű volt kifüstölni, de valakinek sikerült értesítenie a belső vár őrségét.
Az utolsó pillanatban húzták fel a felvonóhidat. A támadás ezen a ponton megrekedt volna, ha nincs a közelben a legendás törp nyomkereső. Láthatatlanság varázslatával sikerült is észrevétlenül belopóznia a várba egy hátsó bejáraton keresztül. A kapu nyitómechanizmusára a várfalon bukkant rá. Egy jól sikerült dobással sikerült hatástalanítani a zárszerkezetet, minek következtében a kapu kinyílt. Ami ezután következett, az már valóságos mészárlás volt. Az egyedüli nehézséget a falakon posztoló soulless dárdások okozták.
Szerencsére nem voltam abban az osztagban, amely azt a feladatot kapta, hogy vonja magára a figyelmüket. A belső udvarban tovább folyt a harc. A lakónegyed bejáratát furcsa, sötét páncélba öltözött lovagok védték. Azt a néhány szerencsétlen társunkat, akik megpróbálták megtámadni őket, pillanatok alatt feldarabolták. Taktikát váltottunk, s az íjászokkal támadtunk.
A nyílvesszők sorra lepattantak róluk. Végül a törpök oldották meg ezt a feladatot is. Változtattak egy kicsit a bombák összetételén, majd elhajították a szeretetcsomagjaikat. A zöld füst, ami a lovagok után maradt, még órák múlva is ott terjengett a levegőben. Most már szabad volt az út...

THE BARON

Bizalmatlan ember lehetett a báró. Előre számolt azzal, hogy egyszer lebukik, s menekülnie kell. A lakrészét szinte behálózták a titkos folyosók, melyek mind a szabadba vezettek. Én is azok közé tartoztam, akik önként besétáltak az oroszlán barlangjába. Ellenséges katonák, íjászok és lovagok állták az utunkat. Együttes erővel gond nélkül levertük őket, de tudtuk, ezzel még korántsem ért véget a feladatunk. A báró ott lapult valahol a szobák között, s csak arra várt mikor lazul egy kicsit a figyelmünk. A két könyvtárszoba bizonyult a leggyanúsabbnak. Tudtuk, hogy valahol itt kell rejtőznie a kijáratnak. Őröket állítottunk a szoba bejáratához, majd végigjártuk azokat. Az utolsóban találtuk meg a minden ízében remegő bárót. Könyörgött, hogy engedjük el, rengeteg pénzt ajánlott. Az újoncok közül néhányan fontolóra vették a dolgot, de a veteránok hajthatatlanok maradtak. Tudták, hogy aki a gonosszal szövetkezik, annak nincs bocsánat. Az ítéletet azonnal végrehajtottuk...

GONEN'S BRIDGE

Futottunk. A báró halála után felderítőink jelentették, hogy hatalmas thrall és soulless sereg közeledik. Egyetlen esélyünk a szakadék felett átvezető híd, mely képes megállítani a sötétség erőit. A törpök már aláaknázták a hidat, már csak nekünk kellett odaérni. Egy perc vesztegetnivaló időnk sem volt. A távolban már látszott a folyó, de tudtuk még nagy sok mérföld hátravan.
Időnként a könnyebben védhető részeknél megálltunk, s megsemmisítettünk egy-egy kisebb csoport ellenfelet. A folyóparton wight-ok járőröztek. Egyik zöldfülű társunk a parancs ellenére megpróbálta levágni az egyik ilyen szörnyet. Nem volt rá szükség, a robbanás darabokra szakította az élőhalottat szerencsétlen társunkkal egyetemben. Miután átkeltünk a folyón, utolért minket az első komolyabb sereg. Három hullámban támadtak, s csak a törp bombáinak köszönhettük, hogy életben maradtunk. Még a halottainkat sem tudtuk magunkkal vinni. A híd már feltűnt a távolban, de tudtuk, hogy ennyien nem érjük el. A kapitány és néhány embere rohanva elindult a híd felé, míg a többiek hátra maradtak feltartóztatni az ellenséget. Két percig bírták. Közben tovább rohantunk a híd felé. Körülöttem sorra hullottak el a bajtársaim. Csak a kapitány és én értük el a túlpartot. A hídon hemzsegtek a zombik, de a detonációt már nem tudták megakadályozni.

BEYOND THE CLOUDSPINE

Még mindig menekültünk. Ránk hárult az a nehéz feladat, hogy tudassuk King Alric-kal a rossz hírt. Ő azonban több ezer mérföldre volt innen. A csapathoz csatlakozott egy journeyman, aki állítólag ismert egy használaton kívüli teleportkaput. Törp szakértőkkel indultunk a teleport felkutatására. Az út odafelé tele volt ellenséggel. A barbár szövetségeseink azonban nem sok esélyt hagytak nekik. A folyónál megállítottak minket. Az ellenség elfoglalta a stratégiai magaslatokat, s csak óriási vérveszteség árán tudtuk volna keresztülvágni magunkat. Cselhez folyamodtunk. Az egyik barbár elvállalta a csalétek szerepét. Csupán két dárdát kapott a vállába, de szinte az összes soulless megsemmisült. A thrallokat a törpök már fél kézzel elintézték.
A teleportkaput nem volt nehéz megtalálni. A törpök azonnal munkához láttak, s néhány percen belül megjavították. Éppen itt volt az ideje, hiszen a gyűrű bezárult körülöttünk. Mi azonban csak nevettünk ezen, hiszen néhány másodpercen belül már, King Alric udvarában találtuk magunkat.

THE GREAT LIBRARY

King Alric ismét a nagy kódextől remélte a választ a kérdéseire. Egy csapat válogatott embert küldött Covenantba, hogy szerezzék meg a könyvet. Szerencsésen meg is érkeztünk, bár a visszaút sokkal nehezebb volt. A könyvtár udvara hemzsegett a gonosz erőktől, s nekünk kellett megvédeni a bejáratot. A journeyman elindult, hogy megkeresse a könyvet, de tudtuk ez sok időt vesz igénybe. Ahogy elnéztük az egyre közelebb húzódó hordát, sejtettük, hogy meleg pillanatoknak nézünk elébe. Aztán megindult a roham. Először jöttek a gholok, majd a fetchek. Hallomásból tudtuk, hogy ezek a veszedelmes papnők villámokkal vannak felfegyverkezve, ezért az íjászok figyelmét külön felhívtuk rájuk. A zombikkal a törpök könnyedén elbántak, a maradékot meg a barbárok szabdalták fel. Három hullám követte egymást. Már azt hittük végünk, amikor megérkezett a kódex. Egy emberként lélegeztünk fel.
A teleportot őrző ellenfeleknek nem volt esélyük. Csak egyet akartunk, minél előbb eltűnni ebből az átkozott könyvtárból...

GATE OF STORMS

A fővárosba visszatérve szörnyű meglepetésben volt részünk. A várost vérszomjas fenevadak ostromolták, senki sem bírta őket megállítani. Beteljesült tehát az, amitől a legjobban rettegtünk, a Summoner megidézte ezeket a rég elfeledett rémálmokat. Az őrség egy része Alric királlyal együtt menekülésre kényszerült.

Csatlakoztunk a királyhoz, mert tudtuk csak hajóval van esélyünk a menekülésre. A kikötőbe vezető út azonban hemzsegett az ellenfelektől, így kénytelenek voltunk egy hatalmas kerülőt tenni. Útközben jó néhány őrjárattal összefutottunk, de szerencsére ezek nem voltak erősek. A törpök és az íjászok meggyengítették őket, a maradékot meg a király intézte el. Félelmetes a csatában, de a varázslatai még szörnyűbbek. Már a csata elején figyelmeztetett mindenkit, ha varázslásra kényszerül, mindenki meneküljön a közeléből, mert nem tudja kordában tartani a mágikus energiákat. A kikötő előtt kénytelen volt elhasználni két támadó varázslatot, de arra nagyon vigyázott, hogy az utolsót tartalékolja a hajóra. Ismét igaza lett, mivel a hajót erős őrizet alatt tartották a gonosz erői. Alric királlyal szemben azonban esélytelenek voltak.

A hajón egy ideig biztonságban voltunk, de ki tudja meddig.

LANDING AT WHITE FALLS

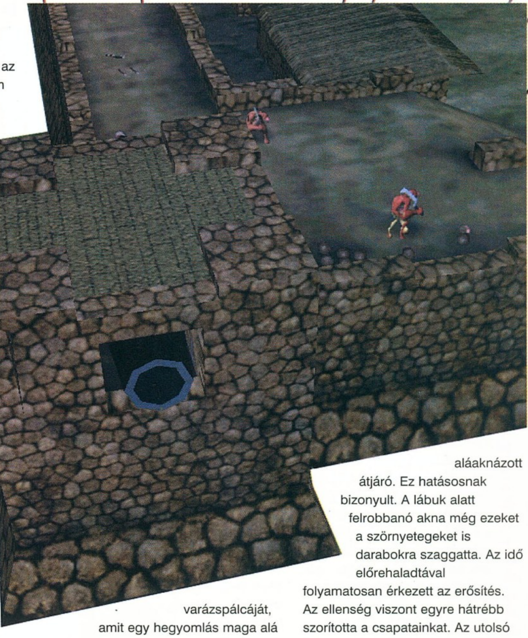
A partraszállás legizgalmasabb része még hátravolt. Az üdvözlésünkre siető zombikat hamar szétvertük, de a homokdűnék között ólálkodó dárdásokat már lehetett ilyen könnyen elintézni. Közben a két ágyú szorgalmasan lőtte a hajót, amelyről Alric király a csatát irányította. Csak idő kérdése volt, mikor kapja telibe az egyik lövedék. A partraszálló-egység igyekezett a lehető leggyorsabban elfoglalni az erődöt. A legnagyobb gondot a fetch boszorkányok okozták, akik villámaikkal megtizedelték sorainkat. Benn a várudvaron sem volt sokkal jobb a helyzet. A falakról dárdások támadtak, az udvaron zombik hemzsegtek, s az ágyú lövedékei egyre közelebb csapódtak be Alric hajójához. Nem lehetett tovább húzni az időt. A barbárok két csoportra szakadtak, s az útjukba kerülő ellenfelekkel nem törődve rohantak az ágyúk felé. Mire levágták a kezelőszemélyzetet az udvaron véget ért a csata. Nem sokan maradtak életben.

THROUGH THE ERMINE

Azt az éjszakát soha nem fogom elfelejteni. Tudtuk, hogy valami nagyon nincs rendben az erdővel, de nem volt választási lehetőségünk. Ezt az éjszakát valahogy túl kellett élnünk. Körbeültük a tüzet, s közben idegesen néztünk az erdő irányába. Hamarosan farkasüvöltés verte fel az éj csendjét. Megindult a támadás. Az első hullámot még könnyű volt visszaverni, de tudtuk hamarosan a többi is jön. Keresnünk kellett egy jól védhető helyet. A folyópart felé vettük az irányt. Itt találtunk egy szorost, mely jól védhetőnek tűnt. Itt ástuk be magunkat. A journeyman időközben a folyópartot kutatta át mandrake gyökerek után. A szűk átjáró jobban bevált, mint ahogy reméltük. A farkasok és a vademberek sorra hullottak el az össztüzünk alatt. Szerencsére a hajnal már közel volt, s így megmenekültünk.

THE STAIR OF GRIEF

Alric király elkeseredett lépésre szánta el magát. A gonosz ellen egy másik gonosszal akart megküzdeni, ezért elhatározta, hogy feléleszti a Decievert. Bízik abban, hogy a Soulblighter iránt érzett gyűlölete elegendőnek bizonyul ahhoz, hogy átálljon a jó oldalra. Ehhez azonban először vissza kellett szerezni a varázspálcáját, amit egy hegyomlás maga alá temetett.



Mivel azonban az ellenség is nagy erőkkel kutat a varázstárgy után, ezért kevés az idő. Az összes szoros alá lett aknázva, már csak az ellenség hiányzik. A zombi hordák ellen még mindig a törpbombák bizonyultak a leghatékonyabbnak. Utánuk viszont olyan lények jöttek, melyeket még sohasem láttunk. Disznószerű képük ocsmány vigyorra húzódott, amikor meglátták az embereinket. Hatalmas buzogányokat lóbáltak, normális ember meg sem tudta volna emelni őket. Gyorsabbak és szívósabbak voltak, mint a thrallok, ezért a Molotov-koktélok csak megsebezték őket. Ekkor jutott eszünkbe az aláaknázott átjáró. Ez hatásosnak bizonyult. A lábuk alatt felrobbanó akna még ezeket a szörnyetegeket is darabokra szaggatta. Az idő előrehaladtával folyamatosan érkezett az erősítés. Az ellenség viszont egyre hátrébb szorította a csapatainkat. Az utolsó két maul hordát már a barbárok intézték el. Mire elfogytak, a varázstárgy is megkerült. Most már nem volt akadálya annak, hogy felélesszük a Decievert.

THE DECIEVER

Végre ott álltunk a célnál. A hó szakadt és a távolban már feltűntek a Soulblighter csapatai. Mi egy közeli magaslatról figyeltük az eseményeket. A barbár osztag izgatottan hallgatta végig a journeyman mondókáját. Láthatóan nagyon elegük volt már a papolásból, inkább a feladatot szerették volna már elkezdeni. A dolguk egyszerűnek tűnt, mert nem volt más dolguk, mint

megkeresni a Deciever fagyott tetemét, majd a megszerzett varázstárggyal feléleszteni. Egyetlen apró probléma akadt, az egykori Fallen tetemét feketeköpenyes mágusok egész hada őrizte, akik bárkit megtámadtak, aki a mesterük közelébe merészkedett. A távolban már fel is tűnt egy, aki azonnal furcsa kántálásba kezdett. A semmiből egy izzó tűzgolyó jelent meg, amely egyre növekvő tempóban haladt a csapat felé. A barbárok az utolsó pillanatban vetették magukat egy hóbucka mögé, de még így is érezték a tűzlabda perzselő melegét. Azonnal megszületett a haditerv. Rohanva elindultak a legközelebbi maul csapat felé, akik azonnal üldözőbe vették a barbárokat. Egyedül a mágussal nem számoltak, aki így észrevétlenül került a hátukba. Az első két tűzlabdát még észre sem vették, csak amikor már késő volt. A taktika bevált, a mágusok és a maulok egymást irtották ki az egész pályán.
Mi remekül szórakoztunk, a barbároknak meg csak annyi dolguk maradt, hogy összehozzák az ellenfeleket. Miután megtisztították a terepet, a túlélőket már könnyű volt elintézni. A Deciever sírja észak-nyugaton állt, könnyű volt megtalálni. Újabb szövetségessel gyarapodott a seregünk.

WITH FRIENDS LIKE THESE

A Deciever értékes segítséget ajánlott fel. Sokan nem bíztak benne, de egy Trow szövetség lehetőségét senki sem hagyhatta figyelmen kívül. A feladatunk egyszerűnek tűnt, a Trow harcosokat kellett legyőzni egy harci játékban. Húsz perc állt a rendelkezésünkre, hogy elfoglaljunk legalább négy zászlót a hatból.
Az alsó sorral kezdtük, így hamarosan már három a miénk lett. Aztán jöttek a Trow óriások. Velük nem mertünk harcba keveredni, túl sokat hallottunk már a legendás erejükről. Inkább több csoportra oszlottunk. Mivel az óriások csak hárman voltak, így nem okozott problémát megszerezni a négy zászlót. Néhány ghol megpróbált csalni, de hamar helyretettük őket.

WALLS OF MUIRTHEME

Senki sem érti, miért kell a légiónak és a Trow szövetségeseinknek elfoglalni ezt a stratégiai szempontból jelentéktelen erődítményt. Alric király azonban ragaszkodott hozzá, így mennünk kellett. A falakt a törp ágyúsokra, a védőket pedig az óriásokra bíztuk.
Az ágyúsoknak ez volt az első csatájuk, de remekül helytálltak. Már messziről le tudták szedni a fetch boszorkányokat, a Trow-k meg ezalatt elintézték a maradékot.
A falakhoz közeledve az ellenállás egyre erősödött, de ki tudna megállítani három feldühödött Trow-t? A törpjeink berobbantották a falakat, de egyelőre még nem rohamoztak. A kémeink szerint egy shade védte a várost, egy ilyen nagyhatalmú lényt nem szabad figyelmen kívül hagyni. Egy óriás csalogatta ki a várfalak mögül a védőket. A shade-nek még sikerült egy pusztító varázslatot elmondania, de a Trow-t ez már nem tudta megállítani. Egyetlen ellenfél sem maradt egészben...

THE IBIS CROWN

Most már tudjuk miért kellett elfoglalni a várost. A föld alatti katakombákban rejtőzött az a korona, melynek viselője feltámaszthatja az Ibis birodalmat. Ezt a varázstárgyat akarta Alric király megszerezni. Önkéntesek kis csoportja ereszkedett le a föld alá, azzal a biztos tudattal, hogy nem fogják soha többé látni a Napot.
A dungeon folyosóin elátkozott lelkek vívták örök csatájukat.
A legtöbb csak illúziónak tűnt, de nagyon sokszor bizony meg kellett küzdenünk a kísértetekkel. A koronát csak egy teleportkapun keresztül tudtuk elérni. Az utat stygiai lovagok vigyázták, akik csak akkor támadtak, ha túl közel merészkedtünk őrhelyükhöz. Időnként lehetetlennek tűnő dolgok is megoldódtak önmaguktól, egyszerűen csak ki kellett várni. Egy törp szellem például egész horda démont megsemmisített az aknáival. A teleportkapun keresztül kísértetek serege masírozott végcélja felé. Három védővonalon kellett átvágnunk magunkat a koronához.
Itt azonban megakadtunk, hiszen rendkívül sok démon rohangált a teremben. A barbárokat valamiért elkerülték, ezért ők mentek be.
A koronát azonban csak egy journeyman tudta megérinteni, de a villámkardot már bármelyik barbár használhatta. Meghalt a király, éljen a császár.

REDEMPTION

Az újjászületett Heron Guard rendnek azonnal akcióba kellett lépnie. A várost megtámadták, s mindenkit a falakra rendeltek. Nem hittük volna, hogy létezik olyan erő, amely képes áttörni ezeket a védelmi vonalakat, de tévedtünk. Az ellenség is a maga oldalára állított néhány óriást, s ráadásul ezek még varázsolni is tudtak. Robbanólövedékeik még a Trow szövetségeseinkre nézve is veszélyesek voltak. Három helyen számítottunk áttörésre. Szerencsére az első hullám után megérkezett a felmentő sereg, három Trow és egy egész csapat Heron Guard személyében. A Heron Guardok hősies helytállásának köszönhetően a bal oldalt sikerült megtartani, a jobb oldalon meg a Trow-k vágtak véres rendet az ellenfél sorai között. Senki sem jutott át a védelmi vonalon...

THE RELIC

Alric király megelégelte a myrkridiai démonok pusztítását. A Decievert küldte el, hogy találja meg azt a varázstárgyat, melynek segítségével megtalálhatjuk a Summonert, azt a mágust, aki megidézi a démonokat. Most először láthattuk csatában a Decievert, s meg kell mondanom, nem szívesen harcoltam volna ellene. Két varázslat is lapul a tarsolyában, az egyik az életerőt szívja ki a szerencsétlen ellenfélből, míg a másik átállítja a mi oldalunkra. Élőhalottak ellen nem használható ez a mágia, de ők nem jelentettek komoly problémát. Megfigyeltem, hogy a Deciever mindig a leghátul loholó lényt állította át, s a legelső életenergiáját szívta el. Így ránk már kettővel kevesebb ellenfél jutott. A kutatás közben folyamatosan nőtt a csapatunk, mire elértük a varázstárgyat, már nem okozott gondot a védelem leverése.
A Deciever ugyan megpróbálta elbűvölni az óriást, de ez még neki sem sikerült. Kezünkben a varázstárggyal indultuk a Summoner felkutatására.

THE SUMMONER

A Deciever ismét meglepett minket. A varázstárgy, amit megtaláltunk, nem más, mint egy idegen dimenzió. Ennek a belsejében rejtőzik valahol a Summoner, akit mindenféleképpen

meg kell ölnünk. A kristálykapukat a három kristálygömb segítségével tudtuk kinyitni. A pókok váratlan támadásától először megijedtünk, de aztán rájöttünk, hogy ezek nem is olyan veszedelmes ellenfelek.
A Deciever most is lelkiismeret furdalás nélkül használta a varázslatait, így a soraink egyre nőttek. A pókok barlangjában találtunk egy kristályamulettet, amit a mágus rögtön magához is vett. Amikor elértünk az oszlopokhoz, s azonnal tudtuk, hogy valami nincs rendben velük. Az egyik "szövetséges" démont küldtük előre, akit szinte azonnal széttéptek az oszlopokból előtörő villámok. Tanácstalanul néztünk a Decieverre, aki elsápadt ugyan, de határozottan belépett az oszlopok közé.
A villámok ugyan belecsaptak, de az amulett megvédte őt. Innen már csak egy lépés volt a démonok becsalogatása az oszlopok közé. Amint beértek a Deciever azonnal kilépett a hatósugarukból. Nem volt valami szép látvány amint a villámok megsütötték a testeket. A Summoner ugyan megpróbálta elteleportálni az őt üldöző harcosokat, de egyszerűen túl sokan voltunk...

A MURDER OF CROWS

A Deciever minket is átvert. Ahelyett, hogy visszatértünk volna a palotába, egyenesen a Soulblighter táborába repített minket. Esélytelenek voltunk, sok társunkat megölték, bennünket pedig fogságba ejtettek. Az egyik íjásznak sikerül kiszabadítania a kezeit, s az őrök figyelmetlenségét kihasználva kiszabadította a barbárokat, akik pillanatok alatt levágták a maulokat. Sorra szabadítottuk ki társainkat. Egyedül arra kellett vigyáznunk, hogy ne maradjon túlélő.

Tudtuk, hogy nincs esélyünk a Deciever nélkül, ezért a hiányzó kristályt megszerezve kiszabadítottuk a mágust. Innen már könnyű dolgunk volt, a Deciever elkergette a Soulblightert, de előtte még megölte az egyik varjúját, ezzel vágva el a további menekülési kísérleteit...

LIMBS, HEADS AND SMOKING CRATERS

Menekülésünk közben véletlenül rábukkantunk Soulblighter egyik lőszerraktárára. Sokáig tanakodtunk azon, hogy mit tegyünk, de végül is arra az elhatározásra jutottunk, hogy mindenféleképpen meg kell semmisítenünk. Az ellenséges hadoszlopok elkövették azt a hibát, hogy soraik között ott meneteltek a wight élőhalottak. Néhány jól irányzott nyíllövés beindította a láncreakciót, melynek következtében az egész hadsereg megsemmisült. Már csak a tartalékokat kellett felrobbantanunk. A wight raktárt nem volt nehéz megtalálni, elég volt a bűzt követni. A soulless dárdásokat tüzes nyílvesszőkkel semlegesítettük, aztán következtek a wight-ok.
Az aknahegyet egyelőre nem robbantottuk fel, sejtettük, hogy szükségünk lesz még néhány extra aknára. Az utolsó állomáson egész kis hadsereg várt minket. A törpök szinte az egész mezőt aláaknázták, aztán amikor az ellenség teljes hadereje az aknákon taposott, berobbantottuk. A maradékkal már könnyedén végeztünk.

THE SHIVER

Ez a boszorkány még mindig él, bár hadserege már igencsak megfogyatkozott. A kanyonok közé menekült, ahová hagyományos csapatok nem követhették. Öt hős vállalkozott erre a lehetetlennek tűnő feladatra, melyből a Deceiver sem akart kimaradni. A kalandozók félelmetesen jó harcosoknak bizonyultak. A varázsló és a törp egész hadseregeket tett ártalmatlanná. Közben a Deciever szorgalmasan gyűjtögette az elbűvölt szörnyeket. A kanyon közepén találták meg Shivert. A boszorkány csak nevetett a hősökön, s megparancsolta a shade szolgájának, hogy végezzen a betolakodókkal. A shade azonban a Deceiver egyetlen intésére a boszorkány ellen fordult. Óriási csata kezdődött el, melyben a Deceiver és Shiver egyaránt megsemmisült.

THE WALL

A Hetedik Légió csapdába esett. Ha az élőhalottaknak sikerül lerombolnia a gátat, akkor az egész sereg a hullámsírba vész. Minket jelöltek ki a gát védelmére. Két feketeköpönyeges mágus csatlakozott hozzánk, ők azonnal átmentek a gát bal oldalára. Az íjászok felsorakoztak a gát tetején, mivel több wight-ot láttak a vízparton kóborolni. Aztán elszabadult a pokol. Aknákkal felszerelt gholok rohamoztak maulok fedezete alatt, s csak a barbárok hősiességének volt köszönhető, hogy nem tudták aláaknázni a gátat. A mágusok két tűzlabdát is elengedtek egymás után, de aztán kénytelenek voltak visszahúzódni, mert elfogyott a varázserejük.
A támadók sorra hullottak el a védők fegyvereitől, de sajnos nem fogytak. Már tarthatatlannak tűnt a helyzet, amikor megállt a támadás. Aztán a hátunk mögül bukkantak elő. Nem sokan maradtunk életben.

TWICE BORN

Ez volt az utolsó csata. A Soulblightert sarokba szorítottuk. King Alric a villámkardjával megállíthatatlan. Kevesen mertek vele szembeszállni, de egyik sem élte túl. A Soulblighter menekülőre fogta a dolgot, egy közeli barlangban tűnt el. Oda is követtük, nem menekülhetett el a gonosz.

THE FORGE

Alric király vezetésével beléptünk a barlangba. Tudtuk nem veszíthetünk egyetlen embert sem, mindenkire szükség lesz a végső csatában. Végre ott állt előttünk a rettegett ellenség, s éppen a vulkánt igyekezett feléleszteni. King Alric egyedül vette fel vele a küzdelmet, de ez alatt védtelenné vált. Nekünk kellett feltartóztatni az ellenséget, míg a nagyok csatáztak.

Már csak a véleményemnek maradt hely. A Myth 2 remek játék, nem tudok róla rosszat mondani.

Mocsy

Összegzés

Bungie	P133	Grafika:	91%	91%
www.bungie.com	32 MByte RAM	Hang:	89%	
	150 MByte HD	Játszhatóság:	90%	
	D3D támogatás			

Fallout 2

SEGÍTSÉG, TELJESEN ELVARÁZSOLTAK!

Úgy egy évvel ezelőtt jelent meg a Fallout első része. Mielőtt a boltokba került volna, szinte semmit nem lehetett tudni róla – én legalábbis így voltam vele. Aztán kiadták, kipróbáltam, és elvesztem. Lenyűgözött a tökéletességével.

Megvolt benne minden, ami egy számítógépes szerepjátékhoz kellhet, sőt! Ez volt az, ami leginkább megközelítette a papíron játszhatót, szinte végtelen végigjátszási lehetőségével és a feladatok teljesítésének többféle módozatával. Így aztán érthető, hogy türelmetlenül vártam a folytatást, egyfolytában lestem a híreket, és izgatottam találgattam ismerőseimmel, hogy milyen újításokra lehet majd számítani.

Aztán megjelent a program. Kicsit félve ültem le elé, tartottam tőle, hogy esetleg csalódásban lesz részem. És igazam lett. Ám ilyen kellemesen még soha sem csalódtam. Minden teljesen úgy alakult, ahogy azt szerettem volna! Új király lépett az RPG-k trónjára.

De elég az ömlengésből, ideje arról is írni, hogy mi is ez a játék, és mi teszi oly naggyá.

Tehát – mint már mondottam – egy szerepjátékról esik szó, melyben egy harmadik világháborús világégést követő időszakba csöppenünk bele. Az emberiség a vademberek szintjére zuhant vissza, mindenütt anarchia tombol, bűn és szenvedés irányítja a világot. Maroknyi emberből álló kommunák próbálnak életben maradni, dacolva a terméketlen földdel, a mérgező ivóvízzel és a fosztogatók könyörtelen csapataival. Sokhelyütt már csak legendákban él az egykori technikai fejlettség, vallásos tisztelet övez minden olyan eszközt, mely picit is bonyolultabb egy kőbaltánál.

Hősünk törzse a pusztulás szélére került, mikor egy radioaktív eső elmosta a terményeiket. Csak egy dolog mentheti meg őket, ha valaki elhozza az Édenkert Készítő Csomagot, a GECK-et. Ez a szerencsétlen lesz az, akinek ki kell lépnie a csekély biztonságot nyújtó, a tábort körülölelő végtelen pusztaságba, hogy vándorlása közben, falvakon és városokon áthaladva megismerje mindazt a rosszat, ami a törvények nélküli, romlott társadalmakra jellemző.

Nem valami rózsás világkép és csak még nyomasztóbb lesz, ahogy egyre előrébb halad az ember a játék folyamán. Időnként komoly lelki tusát kellett vívnom magammal, hogy eldöntsem, miként cselekedjek egy adott helyzetben. Teljesen azonosulni tudtam a főszereplővel. Gyakran csak azért nem teljesítettem egy küldetést, mert erkölcsi elveim ellen való eszközöket kellett volna alkalmaznom. Azért ilyennel még nem igazán találkoztam számítógépes játékban.

Márpedig nem kevés teendő vár a játékosra, a történet sokkalta hosszabb és összetettebb, mint az első részé volt. Azt azonban – ha az ember tudta, mit kell tennie – egy nap alatt végig lehetett játszani. Ezt most négy–öt nap alatt is nehéz lenne végrehajtani.

Amúgy a történeten kívül csak kisebb, ám annál lényegesebb változtatások történtek. Megmaradt ugyanaz a kezelés, ami már az első részben is teljesen megfelelőnek bizonyult, csak kiegészült néhány aprósággal. Például nem vihetsz akárhány segítőtársat magaddal, és nem aggathatsz rájuk többmázsányi cuccot, amit te már nem bírsz el. Ellenben sokkal fontosabbak lettek a harci stratégia kialakításában, mert bár még mindig nem te irányíthatod őket, de egy kezelőpanel segítségével jó előre be tudod állítani, hogyan reagáljanak egy adott szituációban.

Természetesen a körökre osztott harcrendszer megmaradt, de némileg megváltozott az egyes fegyverek használhatósága. A felturbózott plazmapuska csak egy a lehetséges „végső fegyverek" listájáról, ez alakalommal már tudatos fejlesztés eredményeként létre lehet hozni – és rendkívül hatékonyan lehet alkalmazni – akár puszta kezes pusztító gépezetet is.

A fejlődés módja is megmaradt a régiben, megvannak az elsődleges és másodlagos tulajdonságok és a háromszintenként választható úgynevezett perkek, melyek a módosítók szerepét töltik be, speciális tulajdonságokkal ruházzák fel a karaktereket.

Még oldalakon át sorolhatnám az újításokat, de nem ragozom tovább a dolgot. Ez az a játék, amit minden szerepjáték-őrültnek kötelező beszereznie, de a laikusoknak is erősen ajánlott.

Bird
rainbird@freemail.c3.hu

Összegzés

Interplay	P166	Grafika:	90%	98%
www.interplay.com	32 MByte RAM	Hang:	85%	
Black Isle	200 MByte HD	Játszhatóság:	99%	
www.blackisle.com	3D támogatás nincs			

FALLOUT 2 VÉGIGJÁTSZÁS

A Fallout 2-nek minden tekintetben a legnagyobb szerepjátékok közt a helye. Így a történet mérete és komplexitása folytán is. Megpróbáltam leírni minden apró küldetést, amivel volt szerencsém találkozni, de sehogyan sem sikerült belepasszíroznom nemhogy négy, de még nyolc oldalba sem őket. Ezért aztán úgy döntöttem, nem a kisebb feladatok megoldását hagyom ki, amik egyedivé teszik a programot, hanem inkább két részes, nem túl bő lére eresztett cikket készítek. Ez a megoldás sem épp optimális, de nincs mit tenni, ezt kell szeretni.

ARROYO

Temple of Trials: A történet a falumban kezdődik. Ahhoz, hogy hozzáfoghassak a tényleges kalandozáshoz, előbb ki kellett állnom egy próbát. Nevezetesen élve át kellett haladnom egy templomon. Nem különösebben nehéz feladat, ha az ember tudja a módját. Csak minél kevesebb harccal kell végigrohanni rajta, aztán puszta kézzel leverni a kijáratot őrző pasast. (Ekkor nem lehet tárgyakat használni, tehát a sebeket érdemes még ezelőtt begyógyítani.) Két ajtó akadályozhatja csak az előrejutást: az egyiken meg kell piszkálni a zárat a tolvajkulccsal, a másikat egyszerűen a levegőbe kell repíteni egy a folyosón álló vázából származó plasztikbombával.

Retrieve the GECK for Arroyo: Na, ez az első főküldetés. Mint a főnökasszony beszámolójából kiderül, a falu haldoklik. Csak egy dolog mentheti meg, egy GECK – azaz Garden of Eden Creation Kit. Ez régen minden Vaultnak, azaz óvóhelynek alap felszerelési cikke volt, de mára már nem olyan egyszerű hozzájutni. Azért jó sokára sikerülni fog. (ld. következő küldetés)

Find Vic the Trader: A GECK-szerzési akció első lépcsőfoka. Ha jól emlékszem, ez a kereskedő egy Vaultból származó kulacsot adott el a főnökasszonynak, márpedig épp egy ilyen hely koordinátáira volt szükségem. A pasas háza Klamathban áll, de ott már rég nem látták. Végül Denben találtam meg egy rabszolgakereskedőnél.

Rescue Nagor's dog, smoke from the wilds: Egy kutyát kell visszavezetnem a gazdájához. Az eb a nyugatra fekvő vadászmezőkön bóklászott pár gekkó társaságában, akik általában elnézik ugyan az emberek közellétét, de néha bedühödnek. Elég veszélyes ellenfelek egy vadember számára, eleinte érdemes elszaladni előlük.

Obtain flint to have Minoc sharpen your spear: Elég nagy a megfigyelőképességgel, észre lehet venni, hogy a híd őrének kezében egy különleges dárda van. Mikor megkérdeztem róla, felajánlotta, hogy készít nekem is egyet, ha hozok hozzá kovakövet. Ezt a nagynénikémtől szereztem meg három gyógyporért cserébe.

Kill evil plants that infest Hakunin's grarden: A gyógyító kertjébe két megtermett gaz ásta be magát. Ezeket kellett kiirtani. Cserébe jó kis gyógyzacskókat kaptam.

Érdemes beszélgetni a falubeliekkel. Két őrtől némi tapasztalatra tehetsz szert pusztakezes, illetve fegyveres harcban.

A falu sámánja képes gyógyporok előállítására, csak xandergyökér és izévirág szükséges hozzá, melyeket a vadászmezőn barangolva találhatsz meg.

KLAMATH

Rescue Smiley the Traper: A Klamath melletti toxikus hulladék tárolására használt barlangból kellett egy sérült vadászt kimentenem. A jó hír az, hogy cserébe megtanított lenyúzni a gekkók bőrét, sőt mesélt egy kicsit a nyomkeresésről is, a rossz viszont az, hogy ezen állatok méretes képviselői megpróbálták megakadályozni a találkozó létrejöttét. Ráadásul a barlang talaja csúnya szennyel volt borítva, amin nem érdemes gumicsizma nélkül rohangászni.

Guard the brahmin: Egy kissé visszamaradott tehénpásztor kétfejű állatkáira kellett vigyáznom. Az utóbbi időben különös „bogáremberek" hajtották el kedvenceit, ezért hozzám fordult segítségért. (Naná, ki máshoz, elvégre egy idegenben mindenki megbízik. Vagy nem?) A küldetés egyszerű: ki kell irtani pár skorpiót, akik a közelben bóklásznak. Érdekes, hogy emellett találtam még egy bogár kosztümöt, ami pont jó lehetne egy felnőtt emberre, valamint feltűntek a falubeli ikrek is a közelben, de semmit nem tudtam velük kezdeni. Vajon mi értelme ezeknek?

Kill the rat god: Az utóbbi időkben rágcsálók özönlötték el az utcákat. Ez a „patkányisten" áldatlan közreműködésének köszönhető, akit nem nagyon szerettek meg a helybeliek. Ezért aztán rögtön a kezébe nyomták az első útjukba akadó baleknak (ez voltam én) a veszélyes övezet kulcsát, hogy keresse meg és pusztítsa el a lényt. Odamentem, megtettem.

Sulik kiváltása: Az egyik kocsmában egy vademberrel találkoztam, aki mosogatással próbálta ledolgozni a verekedéseivel okozott kár árát. Miután megmentettem Smiley-t, a vadászt a gekkóktól, simán elengedték velem kalandozni, de akár előbb is kiválthattam volna némi pénzért cserébe. Jól bánik a közelharci fegyverekkel, és elég erőteljes alkat is. Kezdetben jó szolgálatot tett.

Szintén egy kocsmában találkoztam Whiskey Bobbal, aki megkért rá, hogy rakjak egy kis tűzifát a lepárlókészülékébe. Ez délre található egy rakás gekkó által őrzött területen. Egyszerűen meg kellett fogni az előkészített rönköket, és a kályhába dugni.

Mindig is kedveltem a kocsmákat és törzsközönségüket, ami alól az a kedves kalandozó sem volt kivétel, aki egy italért cserébe egy csomó harci fogást megtanított nekem.

TOXIC CAVES

Ez az a hely, ahol kiszabadítottam a vadászt. Találtam még egy generátort is, mely némi javításra szorult, valamint egy liftet, ami az előbbi megreparálása után üzembe állt, noha ajtaja zárva maradt. Egészen addig, míg a rettenetesen magas zárnyitási skillel, illetve egy jó elektromos tolvajkulccsal rendelkezve vissza nem tértem.

A lifttel lejutva egy régi bázisra leltem, ahol egész hasznos cuccokat találhattam volna, ha nem csak a sztori vége felé érek le ide, mikor már semmi szükségem nem volt rájuk.

THE DEN

Na, ez piszok egy hely. Az épületek ajtajában szakadt kis emberkék álltak, akik előszeretettel lopták el a belépők holmijait. Ezeket aztán csak a „főnöküktől" vásárolhattam vissza az egyik házban. Grrrr!

Tovább fokozva a gyönyört, az utcákat narkósok járták, akiknek időnként eszükbe jutott, hogy milyen fenenagy harcosból is vannak, és rám vetették magukat. Nyírd csak ki nyugodtan őket, hadd utáljon eztán az egész város!

Szóval trágyadomb az egész. Narkó, bandaháborúk, rabszolgaság. Ez vár a látogatókra, én pedig egyenesen a közepébe pottyantam a dolgoknak.

Lara wants to know what is being guarded in the church: Egy Lara nevű gengszterfőnöknek majd kilyukad az oldala a kíváncsiságtól, hogy mi a szöszt (fenét akartam írni, de egyszer rám szóltak, hogy ne használjak ilyen szavakat a lapban) őriztethet Metzger, a rabszolgakereskedő a templomban. Engem bízott meg vele, hogy derítsem ki – de lehetőleg feltűnés nélkül. Először is az őrökről kellett némi infót szereznem egy

narkóárustól. Eztán nyugodtan Tyler bandája elé léptem, és közöltem vele, hogy Metzger küldött. Némi huzavona után beengedtek, hogy megvizsgáljam a készleteket.

Get permission from Metzger for gang war: Az információk birtokában Lara arra az elhatározásra jutott, hogy ideje kicsit közelebb húzódni a mézes bödönhöz. Megint engem küldött követségbe Metzgerhez, hogy hozzájárulását kérjem egy bandaháború kirobbantásához Tyler embereivel. Engedély megadva, küldetés teljesítve.

Find weakness in Tyler's gang guarding the church: Az esély megvolt már a bunyóra, de az alkalom még váratott magára. A ravasz leányzó nem volt hajlandó csak úgy berontani az oroszlán barlangjába, inkább kivárta a megfelelő pillanatot, mikor lecsaphat. Nekem kellett rést találni a pajzson. (Huhuhuhú! Ezt a bekezdést legszívesebben még egyszer leírnám, olyan szófordulatokkal van teletűzdelve. Egyszerűen fantasztikus vagyok! Ja. – a szerk.)

Tehát rendkívül felelősségteljes misszióra küldtek, melyet legegyszerűbben úgy végezhettem el, hogy elbeszélgettem kicsit az őrrel, aki barátságos hátba veregetések mellett meghívott az éjszaka tartandó bulijukra, mondván, lesz minden, mi szem–szájnak ingere, de leginkább pia. Sokáig gondolkodtam, hogy ezek után mitévő legyek. Egyszerűen utáltam a gondolatot, hogy visszaéljek ezeknek az embereknek a bizalmával, és leméészároltassam őket. Komoly Tasslehoff-féle lelkiismeret elaltatási technikákat kellett bevetnem, hogy mégis így tegyek – azzal áltattam magam, hogy amúgy is harcra kerülne sor, így legalább kisebbek lesznek a veszteségek, meg különben is, csupa bandita fog odaveszni. Végül aztán azzal győztem, hogy cikket kell írnom, méghozzá minél részletesebbet. Szóval, beköptem őket.

Help Lara attack Tyler's gang: Lara tudhatott valamit a világ dolgairól, mivel nem volt hajlandó csak úgy elhinni a buliról szóló híreket. Azt mondta vagy velük tartok a bunyóban, vagy nincs fizetség a munkáért. Vele mentem, aztán csak békésen ácsorogtam, és néztem, mint lövik halomra egymást. Végül győzött a józanabbik fél, én meg bezsebeltem a pénzt, meg a tapasztalati pontokat.

Collect money from Fred: Egy kicsit mocskosnak éreztem magam a történtek miatt, így aztán lélektisztító túrára indultam. Első állomásom egy Becky nevű csapos hölgyhöz vezetett, aki állítólag a jó kislány volt a városban. Megkért rá, hogy hajtsam be egy lumpolónak kölcsön adott pénzét. A fickót könnyű volt megtalálni, ott téblábolt a bár körül,

de aztán sokáig hallgathattam a nyavalygását, hogy milyen szegény is ő, meg éhen fog halni, ha elveszem az összes vagyonát. Választhattam, hogy kifizetem-e helyette a tartozása felét (melyet aztán visszakaptam fizetségként) vagy erőszakoskodom még egy kicsit, és elveszem a teljes összeget. Nem hittem a meséjének, kérlelhetetlennek bizonyultam. Csak magának köszönhette a balsorsát – melyet szerintem jócskán el is túlzott –, de azért itt is problémát okozott a gondolat, ha valóban nincs pénze, valakit megint át fog verni, ahogy az a hozzá hasonló patkányokhoz illik. Persze ez a játékban nem jelentkezik, de azért elég nyomasztó volt a gondolat.

Get book from Derek: A jól végzett munka után Becky újabb kéréssel fordult hozzám: kölcsönadott egy könyvet egy Derek nevű pasasnak és azt szeretné visszaszerezni. A fickóval a keleti városrészben találkoztam,

de a könyv már rég nem volt nála. Azt mondta, túl nyálasnak találta, így eldobta valahol. Jó hír, végig kellett járni az egész kerületet, míg ráakadtam. Sajnos, nem lenne sok értelme megmondani, hogy hol találtam meg, mivel egy másik alkalommal egész másutt hevert a földön. Jó kutatást!

Deliver a meal to Smitty from Mom: Mama, egy vendéglő tulajdonosa, s nevéhez méltóan anyai érzelmekkel viseltetik a városka lakói iránt. Így aztán nem nézhette tétlen, hogy egyik kedvence, a roncstelepi Smitty éhes maradjon. Velem küldetett neki kaját. A pasas megköszönte a futárszolgálatot, meg pár apróságot is a kezembe nyomott, Mama pedig egy meleg levessel hálálta meg segítségem.

Get car part for Smitty: Öreg barátunknak volt egy kiszuperált csodaautója, amiből csak egy benzinelosztó, vagy mifene hiányzott. Azt mondta, ha hozok neki egyet, s meg megtoldom 2000 pénzzel, megkaphatom a verdát. Oké. A cucc Geckoban, a ghouloknál volt, de ezt majd később.

Return Anna's locket: Éjfél körül egy elhagyatott házban járva egy szellemmel találkoztam. Szerencsétlen elég szétszórtnak tűnt, például okáért sehol sem találta a medálját. Nem is csoda, hiszen, mint Mamától megtudtam, réges-régen még nagyon szeretett arra járni az ifjú Joey, és – mily meglepő – épp egy ilyen kacattal büszkélkedett barátainak. Na, a kis kölyök azóta nagy drogdealer lett, de még midig megrémült, mikor a kísértetet említettem neki. Nem is sokat akadékoskodott – hála a meggyőzőképességemnek – a kezembe nyomta a cuccot, amit azonnal vissza is szolgáltattam jogos (megboldogult) tulajdonosának. (Gyengébb beszédkészség esetén fizetni is kell a medálért.) A szellem aztán isa por és homu vagyott, hátrahagyva csontjait, amit tisztességes spiritiszta lévén ingyen elkapartam a sírjába a temetőben. (Annának hívták a drágát.)

Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger: Ebben a városban akadtam rá Vicre is, aki továbblendített utamon a GECK felé. Előbb persze ki kellett szabadítanom a rabszolgák fogságába esett kereskedőt. A pénz nem elég a boldoguláshoz – szól a bölcs mondás, vagy ha eddig nem tette, már teszi –, mert mielőtt megvásárolhattam a szabadságát, el kellett hoznom neki egy rossz adóvevőt a Klamath-beli házából, hogy megjavíthassa vele Metzger rádióját. Az ipse (mármint Vic) információkon kívül egyéb segítséget is nyújtott, nevezetesen beállt a csapatomba. Őt végig meg is tartottam, mert elég jól tudott bánni a shotgunokkal, melyek a legjobb fegyverek között szerepelnek.

Ez már ugyan nem kapott küldetés, de magánszorgalomból ki lehet nyírni Metzgert is, így téve jót

sok emberrel, hiszen egy bandavezérrel kevesebbtől kell tartaniuk. Az 1000 tapasztalati pont mellett Beckytől még némi pénzjutalom is járt érte. (A bunyó előtt érdemes ellopni az őröktől a lőszereket, mert még így is elég kemény összecsapásra lehet számítani.)

Érdemes még egy kicsit kolbászolni a csatornákban a patkánykirály kinyírása után. Egy ajtó felrobbantása árán kijuthatsz a szabadba egy autóroncshoz, melyben egy spéci cucc található, amit felhasználhatsz majd a kocsidhoz a megjavítása után. Csak szólj Smittynek és beszereli. Kevesebb üzemanyag, nagyobb teljesítmény. Király!

Ja, Mama bárjában még ne beszélj az alkoholistával, mert vagy teljesen leissza magát, vagy zokogásban tör ki és többé egy értelmes mondatot sem lehet kihúzni belőle. Márpedig később szükséged lesz rá.

MODOC

Egy haldokló farmerkommuna. A szárazságnak köszönhetően az emberek nem különösebben bővelkednek élelmiszerben. Találd ki, kinek kell megoldani az ő problémájukat is!

Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo: A falu közelében egy farmon különös események történtek. Először szellemek kezdtek kísérteni rajta, majd miután eltűntek a lakosok, a csupasz mezőn virágzó gazdaság alakult ki. A falubeliek mégsem járnak ennek csodájára, lévén a farm körül elhelyezett karóba húzott emberek nem hatnak rájuk túl csalogatóan. Persze egy közelebbi vizsgálat kimutatta volna ezekről, hogy csak ügyes bábok, de senkinek nem volt bátorsága, hogy utána járjon a történteknek. Pedig akkor már rég megoldódtak volna a gondjaik. Ugyanis egy házikóban a letakart gödrön lepottyanva föld alatt élő emberek bázisára jutottam, akik elmesélték, hogy a kísértethistória csak a rablók elijesztésére szolgált, tekintve, hogy ők békés, védtelen emberek. Ám tervük túlságosan is jól sikerült, senki nem közelítette meg őket a mai napig. Megkértek, hogy segítsek jó viszonyt kialakítani a falubeliekkel. (**Deliver Slag message to Jo in Modoc**)

Jo is suspicious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl: Persze az élet nem ilyen egyszerű. Jo nem bízik a „vakondokban." Még az sem oszlatja el kétségeit, hogy megtudja, a hullák nem igaziak, mindenképpen tudni akarja, mi történt Karllal, az előző tulajjal. Egy hónapot ad ennek kiderítésére, mielőtt támadást indítana a farm ellen. Karlt Denben találtam meg, ő volt az alkoholista Mama bárjában. Mikor megtudta, hogy nyugodtan hazamehet, sírva fakadt, aztán elindult, és többé sose nyúlt alkoholos üveghez. Oh, mily megható!

Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas: Egy kiskölyök elcsatangolt, és már napok óta nem látták a szülei. „Menj, keresd meg őt! – szóltak – Vidd magaddal a kutyát is, ő majd megismeri." Így is történt, a Slagok barlangjában rábukkantam a kölyökre, majd kikérve a főnök engedélyét, hazavittem családjához. (**Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas.**) Ezt megelőzően még megtaláltam a kölyök puskáját a kút alján, egy beomlott alagút végében. Lett is nagy sírás-rívás, mikor megmutattam a cuccot apucinak, így aztán legközelebb inkább csak a lőszert vettem magamhoz. Minek ijesztgessem őket fölöslegesen?

Farrel wants you to findCornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel: Egy szenilis vénember elhagyta valahol az óráját, és a barátját gyanúsította annak ellopásával. Pedig nem ez történt, hanem bepottyant a nyilvános vécébe, ahol egy óriás patkány megtalálta és a kincseskamrájába vitte. Lemászva a budiba, fölrobbantottam azt, majd előbányásztam a zsebórát a trágya közül. Ne az öregnek add vissza a cuccot, mert a megint elfelejti, hogy visszakapta, és nem változik semmi!

Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation: Öreg Farrel kertje tele van rágcsálókkal. Meg kell tisztítani, hogy nyugodtan kertészkedhessen. A küldetés egyszerű, bár a patkányok harapása mérgező.

Az utcán egy törött lábú tehén fetrengett. Megsajnáltam szegényt, és meggyógyítottam. Eztán egy ideig jött utánam, de végül sikerült leráznom. Hallottam ötleteket arról, hogy esetleg el lehetne adni a mészárosnak, de nem volt hozzá szívem.

Lehet még némi pénzt keresni, ha elvállalod a mészáros teheneinek őrzését. Egy vad kutyafalka támad rájuk, őket kell elzavarni. Nem árt azért vigyázni, mert az 1000 pénzes jutalomból minden halott szarvasmarháért 100 credit levonás jár.

VAULT CITY

Egy rakás sznob bunkó – fejlett, rabszolgatartó társadalma. A lakosság három részre oszlik: polgárokra, vademberekre és szolgálókra. Ez utóbbiak a rabszolgák, a vademberek pedig ezek utánpótlása. Ők a város kapuja előtt élnek és védelemért cserébe adót fizetnek a polgároknak.

A városba több módon lehet bejutni. Vagy veszel egy áligazolványt a bejáratnál, vagy meggyőződ az akárkit, hogy neked beszélned kell az első polgárral – pölö elárulod neki, hol található a portyázó rablóbanda bázisa. Én ez utóbbit választottam.

Érdekes küldetéseket bíztak rám a lakosok. Az egyikben a fönt említett bandát kellett megsemmisítenem, ami nem volt éppen egyszerű feladat, de legalább nehéz volt. Érdemes a főhadiszállásukon a ládákban található dögcédulákon látható számokból összeállított kombinációval (jó bonyolult mondatszerkezet, mi? Mámegint?! – a szerk.) kinyitni a széfet. Itt bizonyítékokat találhatsz rá, hogy áruló lakozik Vault City-ben. Képzelheted, hogy megörül a főpolgár ennek az információnak.

Egy másikban a Gecko nevű ghoul faluból kiinduló mérgezést kellett megállítanom. A főpolgár azt akarta, hogy öljem meg az összes élő zombit, de én inkább egy békésebb vezető oldalára álltam, akivel közösen sikerült mindenkinek segíteni. (Lásd később.)

Apropó, mérgezés. A kapuk előtt az egyik sátorban egy beteg ürge agonizál. Megfelelő orvosi skillel ki lehet deríteni, hogy radioaktív fertőzést kapott. Ha belepumpálsz egy rad awayt, rövidesen magához tér, és a hasmenéséről kezd panaszkodni, amit a gyógyszer váltott ki. Hehe!

Egy másik kinti lehetőség: A doktornál meg kell javítanod az auto-docot. Ez két célt szolgál: 1. Nem halsz bele az orvosi kezelésekbe.
2. Miután hallottál a harci implantokról, egy combat armor segítségével kicsit felturbózhatod a tested ellenállását. (Ld. lentebb.) Itt két szintű ütés, illetve hő ellenállási operáción eshetsz át (a harmadikat San Franciscóban végzik el), de vigyázz, mert a második szint más erősen csökkenti a karizmádat.

Rescue Amanda's husband, Joshua: Egy „vad" nő férjét bezárták a Szolgáló Elosztási Központba, mert valami rossz dolgot csinált. Őt is ki lehet váltani némi „adományért" cserébe, vagy beetetve az őrt, hogy a pasas fertőző beteg. Lesz nagy hejehuja odahaza!

Ha valahogy sikerül kicsikarnod a polgár jogcímet – megkaphatod a Gecko erőmű problémájának megoldásáért, vagy egy vizsga letételével (mely nekem soha nem akart sikerülni) –, beléphetsz a város Vaultjába. Itt találkozhatsz egy orvossal és asszisztensnőjével. Lássuk szép sorjában a lehetséges teendőket: 1. Beszélgess el a lánnyal a lakosok szaporodásáról. Kiderül, hogy a legtöbb férfi steril, ezért szívesen vennének egy kis „adományt" a „fehérarany bankjukba." 2. A doki a legveszedelmesebb drog, a jet hatásait kutatja, de szüksége lenne egy tesztdarabra. Polgárként, már nem okozhat gondot ennek átjuttatása a kapun. (**Deliver a sample of jet to Dr Troy**)
3. Elég magas szintű orvosi képzettségnél el lehet beszélgetni a dokival a biológia rejtelmeiről, ezáltal is szélesítve gyógyászati tapasztalataidat.
4. Belépve a medi-computer adatbázisába le lehet hívni egy harci implant beültetésének módját. Szintén magas doki-skill kell hozzá.
5. Később, miután beszéltem Myronnal New Reno mellett, a jet ellenszerének lehetséges előállításával kapcsolatos vita folytán kiderült, hogy valamiféle endorphin blokkolóval gyógyítani lehetne a függőséget. Ezt a felvetést elmondva a dokinak, sikerül egy ellenanyagot kifejlesztenie, aminek nagyon fog örülni a reddingi kollegája.

Get a plow for Mr. Smith: Az egyik barbár megélhetési gondokkal küzd. Megfelelő eszközök híján nem képes megtermelni az élelmét, anélkül viszont nem jut pénze a szerszám megvásárlására. Az ördögi körből én húztam ki szerencsétlent, amikor a fegyverárustól vettem neki egy ekét. Cserébe a pasas rám erőszakolta a pisztolyát, amiből akár egy egész traktort is vehetett volna. Különösek az emberek!

Deliver pliers (tools) and wrench to Valerie: A kommuna szerelője (aki mellesleg Vic lánya, és nagyon utálja az apját, de pár XP-ért ki lehet békíteni őket) folyton elhagyja a szerszámait. Szüksége lesz egy csípőfogóra, meg egy csavarkulcsra. Az előbbiből akad dögivel, de az utóbbit fenemód nehéz beszerezni. San Franciscóban találtam egyet a boltban, de oda elég későn jutottam el. Állítólag létezik egy gyorsabb mód is. A „vademberek" között él egy kiskölyök, aki a babáját keresi, melyet a bár mögött lehet megtalálni. Cserébe Mr. Nixonért elárulja, hogy hová rejtette a kincsét. A bár mögött egy kőrakás aljára rejtette a hőn áhított kulcsot. Na, mármost nekem mocskosul nem volt hajlandó megjelenni a kis bestia, szóval jó sokáig kereshettem a cuccot.

Scout the eight sectors around Gecko and return to Strak: A fegyintézet igazgatója megbízott, hogy végezzek felderítési munkákat. Mindössze körbe kellett járnom Geckofalvát, és visszatérni hozzá a jelentéssel.

Enter NCR and return to Stark: A másik bonyolult feladat. El kellett mennem NCR-ba, majd visszatérnem az ipséhez.

Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR: Jóval később, New Renóban (vagy Vault 15-ben?) bizonyítékot fogsz találni az NCR közreműködésére a rablótámadásokkal kapcsolatban. Ezért a főpolgár egy üzenettel küld el Westinhez NCR-ba, hogy leállítsa a támadásokat.

GECKO

Solve the Gecko powerplant problem: Szegény ghouloknak nagy az ő problémájuk. Meghibásodott a reaktoruk, és nukleáris anyagok kerültek a talajba. Valami speciális bizgentyűre lenne szükségük, hogy megjavítsák, de azt csak Vault Cityből szerezhetnék meg, ott viszont szóba sem állnak velük. A fertőzésből kifolyólag viszont az ottaniak is megbetegednek, tehát a ghouloknak rövidesen számítaniuk kell egy támadásra. Persze itt is én segítettem. Mikor az egyik vaulti vezetőnek előadtam az elméletem a javítás lehetőségéről, azonnal a rendelkezésemre bocsátotta a szükséges eszközt, amit át is vehettem a cuccelosztó hivatalban. Már csak be kellett szerelni a helyére. Ez volt az igazi megmérettetés.

Ahhoz, hogy a reaktor főtermébe jussak, két biztonsági ajtón kellett áthaladnom. Valahol a környéken megtalálhatóak hozzájuk a mágneskártyák, de simán el lehet lopni az őröktől is. A cumó beszerelése már mókásabb volt. Rá lehet bízni a reaktor szerelőjére is, de sokkal érdekesebb a javító komputer felhasználása. Különféle biztonsági kódok helyes sorrendbe állítása után lehetőséget kaptam a szerelőrobot beprogramozására. Bedugtam az alkatrészt egy erre a célra fenntartott résbe a számítógépen, majd beállítottam a kívánt útvonalat (2, 4, 1, 3, 5, 6.) Tada! Kész.

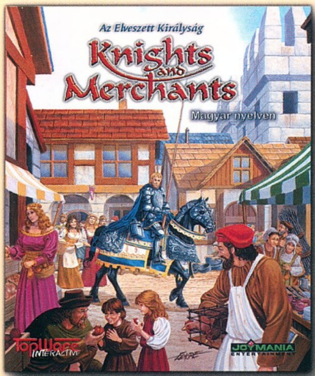
Optimize the powerplant: Egy nagyra törő ghoul magasabb szintre akarta emelni az erőmű produktivitását. Megbízott vele, hogy szerezzem meg Vault Cityből az optimalizáló rutint egy holodiskben. Erre is az alkuképesebb vezetőtől, McClure-tól kaptam engedélyt, így letölthettem az adatokat a Vault 3. szintjén egy terminálból.

Get super repair kit for Skeeter: a helyi ezermester rendelkezik azzal a kis alkatrésszel, mely Sittynek kell az autó helyreállításához. Ám cserébe egy szuper javítókészletet akar magának. Ezt is meg lehet venni San Franciscóban, de ha már elvitted a megfelelő szerszámokat Vic lányának Vault Citybe, ő is adhat egyet. Ha megvan az elosztó, rohanj Denbe a kocsidért. Nagyon meg tudja gyorsítani a közlekedést, ráadásul még biztonságosabbá is teszi. (Kevesebb ellenféllel akadsz össze.)

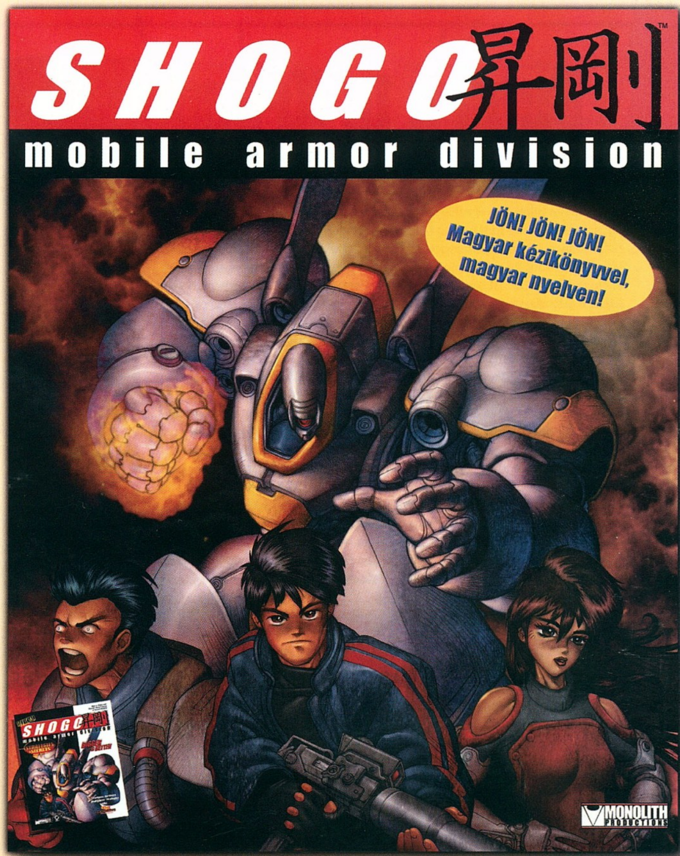
Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den: Egy ghoul imád utazgatni, de kissé sugárkezelt külsejéből, és aluszékony természetéből adódóan párszor már bajba került. Most is aggódik érte barátja, a helyi kereskedő, és elküld, hogy keressem meg. Denben találtam meg, egy mutatványos hirdette nagy fennhangon, mint az egyiptomi fáraó múmiáját. Csak föl kellett ébresztenem, hogy ismét rendben menjenek a dolgok. (Egy másik alkalommal Golgothán találtam meg. Úgy kellett kiásni, miután valaki eltemette. :))

Nos, ennyi fért csak bele a négy oldalba. Igazán sajnálom, de most be kell fejeznem a cikket, de jövő hónapban elolvashatjátok a folytatást is.

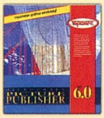
Bird



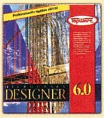
Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6 – 4.995 Ft



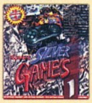
MICROGRAFX DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft
magyar nyelvű „help"-pel

EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft
Magyar nyelvű kézikönyvvel!

JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft
Univerzális tisztító CD

D-AUTO 98 – 4.995 Ft
Európai autókatalógus



SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék 8 db CD-ROM-on

RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

EROTIKUS VIDEO CD-K
Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft
Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft
Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a TopWare AG kizárólagos magyarországi képviselője

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7. **Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 310**
Telefon / Fax: 37 /315-905 **E-mail: tbh@interdnet.hu**
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

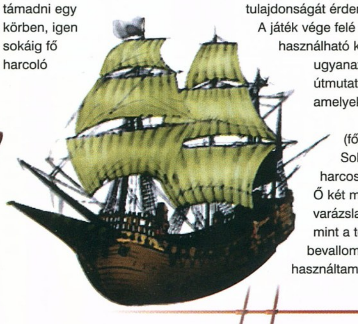
Return to Krondor

Néhány éve még komoly vitákat folytatott két barát (nevezzük őket az egyszerűség kedvéért P-nek és M-nek), hogy a Betrayal at Krondor vagy a Wizardry 7 a jobb szerepjáték. Az biztos, hogy a kérdés eldöntése nem egyszerű… Abban mindketten egyetértettek, hogy a Betrayal at Antara elég gyenge volt folytatásnak és abban sem volt vita közöttük, hogy nagyon várták már az igazi Raymond E. Feist által írt következő részt. Ez pedig nem más, mint a Sierra gondozásában most megjelent Return to Krondor. Az mindenesetre ügyes húzás volt a Sierrától, hogy a megjelenés előtt freeware programmá tették a Betrayal at Krondort (ha jól emlékszem egy Guru CD-n is rajta volt), s ezzel sikerült is alaposan felcsigázni a kedélyeket!

Az már valószínűleg megint csak gonosz lelkem piszkálódása, hogy nem egészen ezt vártam… Az vitathatatlan, hogy a játék lényegesen jobb, mint az Antara volt, de sajnos több olyan dolog is felmerült a végigjátszás során, ami eléggé azt a kínos érzést hagyta bennem, hogy bizony megpróbálták gyorsan kihozni a játékot karácsonyra – lesz ami lesz alapon… De nézzük csak szépen részletesen!

SZEREPLŐK

Mivel a történet jó pár évvel a Betrayal at Krondor (a továbbiakban egyszerűen Krondor vagy BaK) után játszódik, a szereplők is mások lettek (főképp, mert a Krondor végére alig maradt szereplő életben – de ez ismét gonosz megjegyzés volt!). Szóval James (alias Jimmy the Hand) még mindig itt rontja a levegőt – kicsit idősebb lett ugyan, de tolvajképességeit szerencsére nem veszítette el. Elég sokszor tud támadni egy körben, igen sokáig fő harcoló karakterünk lesz (vagyis a támadását és védekezését nem árt fejleszteni).

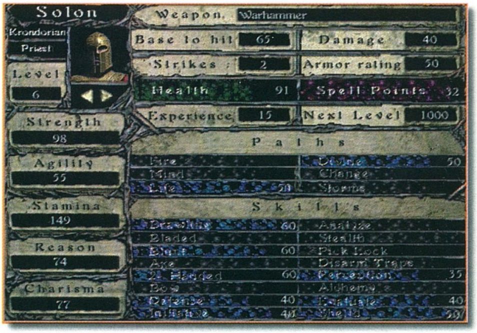


Másik főkarakterünk Jazhara, egy fiatal varázslónő, akit éppen most neveztek ki Krondorba udvari varázslónak. Sajnos, Kesh-i származása okoz majd némi galibát a történetben, s a mi dolgunk lesz, hogy ezeket rendberakjuk. Mivel gyakran csak James kíséri, ne felejtsük el a védekezését is tuningolni, hogy ne mindjárt az első körben veszítsük el. Egyébként, ha valakit kiütnek egy csatában, de a többiek megnyerik azt, akkor 1 életerőponttal felkel, de sajnos tapasztalatot nem szerez… Mivel Jazhara nem éppen sebességéről lesz híres, elfutni nem nagyon tudunk majd vele – ezért fontos a védekezés!

William – Pug fia – eléggé elítélendő módon nem lépett apja nyomdokaiba, és nem varázslóként vesz majd részt kalandjainkban! Elég ritkán támad és sok fejezetben egyedül lesz – nála is a támadás és a védekezés a legfontosabb, ha pedig adunk neki egy pajzsot, akkor annak kezelése nemkülönben. Egyébként pontosan azt tartom a sztori egyik leggyengébb elemének, hogy (ha jól számoltam) 3 fejezetben William lényegében varázslófedezet nélkül ügyködik, így esélye sem sok, ezért ezeket a fejezeteket nagyon rövidre szabta Feist mester! Kicsit lehangoló az egy fejezet = egy csata képlet… Nem tudom miért nem lehetett még egy varázslókaraktert kitalálni és ezeket a részeket kissé érdekfeszítőbbé tenni…

Kendaric csak a 3. fejezetben csatlakozik hozzánk és ezt a lemaradását később sem tudta behozni – nálam mindig Jazhara volt a fő varázsló! Viszont Kendaric jóval gyorsabb a csatamezőn, s ezt a tulajdonságát érdemes kihasználni! A játék vége felé már ő is egészen használható karakter, ha ugyanazokat a fejlesztési útmutatókat követjük, amelyeket Jazharánál.

Utolsó (fő)szereplőnk Solon, a harcos–pap. Ő két másik varázslatosztályt tanult, mint a többiek, amiket – bevallom – nem nagyon használtam! Én inkább harcos mivoltát fejlesztettem, mert kalapácsával elég méreteseket ütött (és bénított), főleg az élőhalottak ellen volt hatékony, ahol James tőre bizony nem sokat ért! Egy jó kis mágikus plate mailben szinte sebezhetetlen, gyors és nagyokat üt! Szóval ideális harcos…



TÁRGYAK ÉS ITALOK

A BaK egyik erőssége a tárgyak és italok meglehetősen nagy számában rejlik, illetve ezeknek a használhatósága a történet folyamán. Nos, e téren is történtek változások – sajnos, nem mindig előnyösek…

Pellus mester után nekem már nem maradt más, mint a saját véleményemet elmondani erről a régóta várt programról. Véleményem szerint a Krondor után nagyon magas volt a mérce, amit az RTK-nak nem sikerült elérnie. Sajnos, a készítők túl sok időt szórakoztak el a 3D-s engine tökéletesítésével, s így nem maradt idejük a lényegre, vagyis a történetre. Feist apó ugyan hozta a formáját, de sajnos ez csak egy mini regényre sikeredett. Komolyabb játékosok akár másfél nap alatt végigjátszhatják. Ez egy RPG-nél megbocsáthatatlan. Még élénken emlékszem azokra a hónapokra, amikor a Betrayal at Krondor volt műsoron. Képes voltam átduzzogni az első közös nyaralásunkat Timivel, csak azért, mert nem játszhattam végig a programot. Azóta persze sokszor megmentettem már Midkémiát, s éppen ezért csalódtam egy picit az RTK-ban. Van egy olyan érzésem, hogy nem is volt szerepjátékos a fejlesztő csapatban. Lehet, hogy nagyképűen hangzik, de ha Pellus és én adhattunk volna néhány tanácsot a fejlesztés kezdeti szakaszában, akkor most jó néhány százalékkal többet is kaphatott volna a játék.

Az alkímiarendszer kihasználatlansága például iszonyatosan nagy hiba. Vajon hogyan kerülhet egy szerepjátékba olyan rész, amelynek használata nélkül végig lehet játszani azt. Teljesen feleslegesen vonta el az időt a többi rész fejlesztésétől. Ráadásul rémes az alküldetések alacsony száma. Elég lett volna néhány fanatikus BaK játékost megkérdezni, mi tetszett nekik a legjobban. Egytől egyig azt válaszolták volna, hogy a rengeteg apró misszió miatt imádták az első részt. A harcrendszer viszont határozottan megragadta a fantáziámat. Lelki szemeim előtt már megjelent a következő szint is, amelyben már a tereptárgyakat is bevonják a csatákba. Remélhetőleg, akkor már a távolsági fegyvereket is jobban ki fogom használni, mert bizony most egyetlen nyílvesszőt sem engedtem el.

Hiányzott még az NPC-k áradata is. A BaK-ban szinte minden faj képviseltette magát, kezdve a törp bányásztól egészen a tsurani veteránig.

Rengeteget kell még fejlődnie ennek a sorozatnak, míg méltó folytatás kerekedik belőle. Én azonban optimista vagyok, túl nagy a szerepjátékosok tábora, s nem hagynak játék nélkül egy ilyen hatalmas vásárlóréteget. Reménykedve várom a folytatást...

Mocsy

MÁS VÉLEMÉNY

Továbbra is meglehetősen sok fegyver és páncél áll rendelkezésünkre – azonban az nem tetszett, hogy viszonylag hamar megtalálhatók a legjobbak, vagy közel a legjobbak. A harmadik fejezetben már lényegében megvolt James minden fontos felszerelése. Jazhara esetében gyakorlatilag semmilyen felszerelésre nem volt szükség, mert amint bármit a kezébe adtam –páncélt ugye nem viselhet –, elfelejtett varázsolni. Ezt elég nagy ökörségnek tartom, hogy cizelláltan fejezzem ki magam! Egy quarterstaff, esetleg egy mágikus bot azért egy varázslónak nem szabadna akkora traumát okoznia, hogy elfelejtsen tőle varázsolni!

Távolsági fegyvereket sem használtam, mert nem lehet több fegyver a karakternél. Egy teljes körbe kerül, amíg átnyergel az egyikről a másikra – csata közben –, annyit meg nem ér meg az egész, főleg, hogy nem túl sok jó nyílvesszőt találtam. Ebből a szempontból óriási a visszalépés a Krondorhoz képest...

Továbbra is rengeteg ital és mindenféle kencefice áll a rendelkezésünkre, azzal a különbséggel, hogy itt mi is keverhetünk ilyeneket a 3. fejezettől kezdve (ugyanis ezeket csak pihenés közben lehet kutyulni). Bevallom soha nem használtam ki ezt a lehetőséget, aminek fő oka az, hogy nem kellett, mert rengeteg italt találtam. A mellék oka pedig az, hogy a cikk leadásának határidejéig a Sierra képtelen volt egy gépkönyvet küldeni, amiből pontosan kiderülne, hogyan is kell készíteni azokat. Mellesleg elég ostobaság, hogy nem teljesen magától értetődő a dolog...

Ezen kívül találhatók még könyvek és tekercsek, előbbiek tanulásra, utóbbiak receptek és egyszer használatos varázslásra valók.

A gyűrűk és nyakláncok szerepét nem kell nagyon részleteznem: azonosítás után kiderül, hogy egyszerű kacatról, vagy komoly varázstárgyról van-e szó. Ha az azonosítás nem sikerült, akkor az ár még mindig jó támpont lehet, hogy mit érdemes eladni és mit nem!

Még néhány dolog előfordul, ami nem sorolható be a fenti kategóriák egyikébe sem. Ezek leginkább a küldetésekkel összefüggő speciális tárgyak és irományok, amelyeket el kell olvasni és kész. Nagyon ritka az olyan eset, amikor ténylegesen használni is kell őket (néha azért lesz ilyen) – ez egyébként szerintem ismét elég gyenge pontja a játéknak. A tárgyakat jobban bele kellett volna szőni a történetbe.

VARÁZSLATRENDSZER

A varázslatokat 6 csoportba osztották, amiből a „normál" varázslók négyet, a papok pedig a maradék kettőt tanulhatják (magyarul nem sok varázslóosztály van). Sajnos, továbbra sem vagyunk nagyon rákényszerítve a varázslatok széles arzenáljának használatára – a legtöbb ellenfél ellen a Sunray (vakítás) tökéletesen elegendőnek bizonyult. Azután pedig James mester szépen levágta az illetőt...

Komolyabb varázserő csak a mágikus eredetű lények, illetve az élőhalottak ellen szükséges, de az én varázslatarzenálom itt is eléggé limitált volt! A Sunray, illetve a Behold the Birthing Sun (a sokcélpontos változat) továbbra is a legjobb varázslatok, néha használtam a Fire Lance-t és a Lightning Strike-ot direkt sebzésre, egyszer-egyszer a Trollish Blood-ot vagy a My Enemy, My Friend-et védelemre. A Know the Hidden jól jött azonosításra, ha már mindenki kudarcot vallott (ez is elég nagy marhaság – miért nem lehet többször megpróbálkozni az azonosítással?) és a Breath of Sung a gyógyításra. Kész! Ennyi varázslatot használtam összesen...

A varázslatokat kétféle módon lehet használni: Quick és Slow módban. A Quick előnye, hogy azonnal elsüti a varázsló, de a célzás és a hatóerő kisebb – Slow-ban a találat valószínűsége és a hatóerő is nagyobb, de egy kört kivár a varázsló. Persze, ha eközben megtámadják...

A különféle varázslatok továbbra is a jól ismert mana-pontrendszerben működnek és ellenünk is ugyanazokat a fegyvereket vetik majd be, amikkel mi is rendelkezünk. A grafikus engine elég látványos effektekkel siet a segítségünkre – ez alapján elég gyorsan azonosíthatjuk az egyes varázslatokat (tényleg jól néznek ki)!

A JÁTÉKRÓL ÁLTALÁBAN

A játék alapfelépítése (szerencsére) nem sokban változott a BaK óta: minden fejezetben a történetnek megfelelő karaktereket vezetünk (az ötből maximum négyet) és egyszerre több szálon is fut a cselekmény.

A részletek terén sem olyan sok a változás: a harcrendszer is maradt a jól bevált körökre (pontosabban fázisokra) osztott, a megjelenítés 3D és 2D hibrid rendszer – természetesen már lényegesen magasabb színvonalon, mint azt a korábbi részben láttuk. Ez a grafika egyébként a játék legnagyobb erőssége: az állóháttérek szinte festményminőségűek és a 3D-s harc- és mozgásrendszer is meglepően jól integrált ebbe a környezetbe! Természetesen előfordulnak itt is problémák! Mivel a környezet nem teljesen háromdimenziós, gyakran

találkozhatunk azzal a problémával, hogy egy fűben lévő láthatatlan „vonal" mentén karaktereink megállnak – Michael Jackson moonwalk-ját megszégyenítő mozgásokat produkálnak – de továbblépni nem hajlandók. Ez elég nevetségesen hat, és azt hiszem, hosszú távon nem is lesz életképes az ilyen hibrid rendszer – a szép állóképek ellenére sem!

A zene és az effektek is elég eltalálták – én legalábbis nagyon szeretem a gregorián zenét, ami itt a főmotívum. Sajnos, azonban ezen a téren tapasztalható a játék legnagyobb hibája is, ami miatt szerintem nem lesz igazán sikeres az angol nyelvterületeken kívül.
Én legalábbis nem jöttem rá, hogyan lehetne megoldani azt, hogy a szereplők párbeszédei valahogyan megjelenjenek a képernyőn!
Én eddig azt hittem magamról, hogy egy kicsit tudok angolul, de itt bizony többször is elvesztettem a fonalat (a boszorkány nyekergését néha elég nehéz volt pontosan követni)!
Ezt nagyon durva hibának tartom főképp, mert elég gyakran a küldetés lényege is ilyen párbeszédekből derül ki... Valamit azért javít az összképen, hogy a párbeszédek visszahallgathatók. Általában amit nem értettünk meg elsőre, azt a későbbiekben is elég nehéz lesz!

SZTORI

Ez az elem az, ami (a korábban említett kiegyensúlyozatlansági problémák ellenére is) kiemeli a játékot a középszerből! Éppen emiatt – korábbi jó szokásomhoz híven – nem fogok végigjátszást közölni a programról! Ami mellesleg nem lenne olyan nehéz dolog, mert a játék menete jóval lineárisabb, mint a BaK-é volt. Itt is előfordulnak olyan csomópontok, amelyeket nem lehet kikerülni – de ezek között jóval kevesebb a szabadságunk, mint a korábbi részben! Csak néhány olyan helyet említek meg, ahol én elakadtam, illetve tudom, hogy másoknak gondot okozott.
Ezek legtöbbször megoldhatók több–kevesebb kísérletezéssel, de bizonyos idő után eléggé frusztrálók lehetnek...

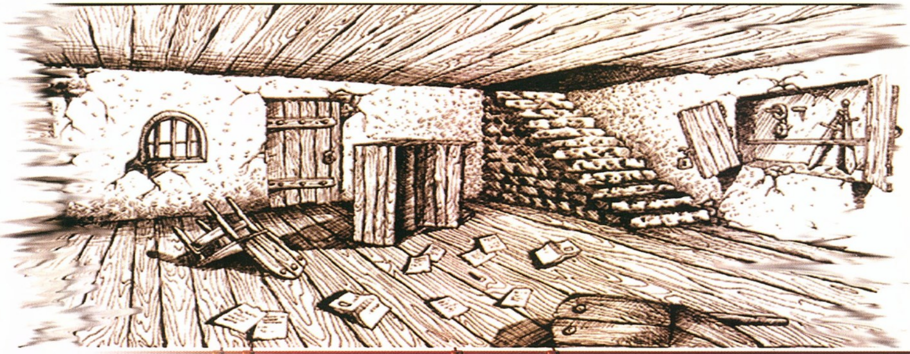
3. FEJEZET

Itt tulajdonképpen Kendaric megtalálása a cél – viszonylag könnyen kideríthető, hogy mivel vádolják és az is, hogy valószínűleg nem sok köze van hozzá, csak éppen arra nehéz rájönni, hol rejtőzött el! Én teljesen véletlenül bementem egy boltba, hogy eladjam

a meglehetősen komoly méregkészletemet (ezt elég kevés helyen veszik át) és „véletlenül" körbenéztem a boltban (Frászt! Csak klikkelgettem összevissza, mert elképzelni sem tudtam hogyan tovább!). Itt derült ki, hogy egy titkos átjáró nyílik az egyik könyvespolc mögött és ekkor rövid keresgélés után megkerült az elrejtőzött varázsló. Csak halkan jegyzem meg, ha kaptam volna korábban valamilyen utalást a boltosnő és Kendaric kapcsolatára...

7. FEJEZET

Ez a fejezet is elég hosszú és sokáig mennek a dolgok a maguk útján: a falut megtisztítjuk a gonosztól, megmentjük a kovács kislányát és persze régen tudjuk, hogy ki ügyködik a háttérben – csak éppen bizonyítékunk nincs!
Bevallom itt eléggé elakadtam, mert azt hittem a kovács lányánál látott amulett valamiképpen felhasználható bizonyítékként, csak nem tudtam miért nem maradt meg nálam...
Persze, kiderült, hogy a Sierrás csapatnak más elképzelései voltak,



és a boltban kell a legalsó(!) polcon kutakodni patkányméreg után. Fény derült arra is, hogy azt már felvásárolták, és következő lépésként a farmer takarmányát kell megvizsgálni... Csak mellesleg jegyzem meg, hogy az amulettes „bizonyítékot" is benne hagyhatták volna, mert elég logikusnak tűnt!

9. FEJEZET

Itt egy egyszerű „keresési probléma" okozhat gondot: én legalábbis nem találtam az ősi sziklatemplom bejáratát! Annyi kiderül a boszorkány nyekergéséből (már aki megérti), hogy valahol Widow's Pointnál keresendő, de nem ott, ahol én kutakodtam! Megpróbáltam valamilyen mesterségesnek látszó sziklaképződményt keresni, de természetesen ez nem jött be: a bejárat a platótól jobbra található és – ha az emlékezetem nem csal – a kurzor nem változik át, ha a jó helyen vagyunk (klikkelésre viszont bejutunk).

A másik kisebb problémát okozó fejtörő a „sugaras" ajtó kinyitása lehet: itt csak annyi a lényeg, hogy minden sugarat a hatszög szélén lévő megfelelő lyukba kell irányítani a mozgatható háromszögek segítségével. Az egyik falon látható „segítség" is, de szerintem jobban jártok, ha gondolkodtok egy kicsit... Arra is ügyelni kell, hogy minden sugárnak a célpontban, vagy a középpontban kell végződnie minden időpillanatban, ha ez nem történik meg, elkezd ketyegni a homokóra és jönnek a csontvázak... Azt hiszem ennyi segítség elég is lesz. Csak mellesleg jegyezném meg, hogy ez volt az egyetlen normális fejtörő az egész játék során – az ajtókat és ládákat nem sorolnám ide, mert James röhögve nyitogatta őket! Nagyon hiányoltam valami „szókirakós" Moredhel ládát vagy ehhez hasonlót! Az Antara legalább kísérletezett valamivel – itt meg semmi...

10. FEJEZET

Itt egy csata okozhat nehézségeket: a „könny" őrzője elég kemény dió, nálam legalábbis mindig begyógyult minden sebe, amit bevittem neki! Pedig milyen büszke voltam, hogy körönként 200 HP-t tudok ütni (varázsolni), de itt ez semmit sem használt! A probléma oka az volt, hogy nem teljesen értettem mit mondott Solon a csata előtt. Valószínűleg arról lehetett szó, hogy csak addig kell kihúzni, amíg ő hatástalanítja a védelmet (ugyanis néhány kör múlva ez történt). Szóval inkább a védelemre menjünk rá, és ne akarjuk mindenáron leverni...

KONKLÚZIÓ

Nos, körülbelül ennyit szerettem volna elmondani a Return to Krondorról. A különféle megjegyzéseimet már elszórtam a cikkben arról, hogy mi tetszett és mi nem. Összességében az a benyomásom, hogy kicsit elkapkodták a kiadást – még itt-ott lehetett volna csiszolni a programon. Valószínűleg üzletpolitikai megfontolások (és a nagy késés) játszották a főszerepet! A grafikai engine hibái és a fagyások legalábbis erre engednek következtetni...

A sztori az, ami szerintem mégis kiemeli az átlagból! Azt is szapultam eleget a korábbiakban (hogy lineáris, meg kiegyensúlyozatlan, meg...), DE még így is egy nagyságrenddel jobb, mint a manapság megjelenő átlagos játékoké! Fordulatos és meglepetésekkel teli, van eleje és vége – utálom ugyanis az olyan játékokat, amelyek azzal fejeződnek be, hogy majd meglátjuk a következő részben...

Zárszóként csupán annyit jegyeznék meg, hogy nagyon letört lennék, ha a Wizardry 8 is csak ennyivel lenne „jobb", mint az elődje. A „jobb" nem véletlenül került idézőjelbe...

Pellus

Összegzés

Pyrotechnic	P166	Grafika:	90%	86%
www.pyrotechnic.com	32 MByte RAM	Hang:	85%	
Sierra	150 MByte HD	Játszhatóság:	84%	
www.sierra.com	D3D, Glide támogatás			

Magic and Mayhem

Egy évtizeddel ezelőtt Julian Gollop álmodott egy világot. A Chaos néven futó program akkoriban Spectrumon jelent meg, és bizony, azóta eljárt fölötte az idő. Csakhogy az ember nem hagyja egykönnyen veszni az álmait, és ha valóban hisz bennük, valóra válthatja őket.

Így maradhatott életben ez a különös világ is, melyet a Mythos Games immáron a Virgin Interactive segítségével fejlesztett tökéletesre, hogy 1998. év végén megjelenhessen a Magic and Mayhem. Julian álmainak álma, egy valós idejű stratégiai játék fejlesztése volt, melyben a realisztikus harcrendszert egyszerű kezelés teszi teljessé és a tartalma több, mint eszeveszett öldöklése minden más érdeket képviselő halandónak. Három éves fejlesztőmunka eredményeképpen meg is született a mágia és a mitológia alapjain nyugvó különös stratégiai játék, melyben egy varázsló kalandjainak részesévé válhatsz. Az Avalon, Aegea és Albion birodalmain átívelő történet során természetesen rendszeresen kerülsz életveszélyes helyzetekbe, melyek megoldását az általad összeállítható varázslatok felhasználási rendszere jelentheti. Ettől lesz annyira más ez a program, mint a többi, és ezért érdemes legalább kipróbálnod, hogy meglásd, a mágia mennyire más elveken is működhet, mint ahogy eddig hitted vagy tudtad!

MI MERRE ÉS HOGYAN

A játék valóban rendkívül egyszerű és jól áttekinthető lett. A magyar kézikönyv remélem sokat segít, ezért tényleg csak az alapokat mondom el, valamint azt, amit abban nem találhattok meg.

A birodalom térképe az egyes pályák teljesítése után tűnik fel, illetve akkor, amikor először lépsz be a Magic and Mayhem világába. Itt minden alkalommal kiválaszthatod a neked megfelelő nehézségi szintet. A legkönnyebb az initiate. Ám ha ezt választod, számos tipp fogja feltartani a játékmenetet.

A képernyő jobb felső sarkában találsz három gombot. A portré a karakterfejlesztő ablakba visz. Itt oszthatod el kedved szerint a szerzett tapasztalati pontokat. A könyv azt a varázskönyvet nyitja meg, amelyben mindenről találsz információt, amivel a játékmenet során eddig találkoztál. Végül a doboz ahhoz a furcsa kofferhez vezet, melyben összekészítheted varázslataidat.

Amikor mindezeket kedved szerint beállítottad és áttekintetted, csak akkor lépj be a birodalomba, ahol azonnal kezdődnek az események.

A játéktér jobb alsó sarkában saját portrédat láthatod. A fejed körül húzódó managyűrű segítségével jól látható, mennyi varázserőt birtokolsz éppen. A képed pedig mutatja egészségi állapotodat, szóval minél kevesebbet látsz a csupasz koponyádból, annál jobb.

Hasznos az is, hogy ha kijelölsz egy varázslatot, akkor a managyűrűből leárnyékolt rész jelzi, mennyibe kerül az aktiválása.

A fejed felett lévő ablakban láthatod a hatalmadban lévő lények maximális számát, és azt is, hogy jelenleg éppen mennyi van a szolgálatodban.

A varázslatok ikonjai a képernyő alsó részében sorakoznak. Jobb kéz felől megtalálod az utolsóként használt spellt még egyszer (segítségképpen, ha gyorsan kell). Ha a varázsikont övező gyűrű teljes, akkor elég a manád arra, hogy használd. Ezek felett láthatók a négyzet alakú tárgyikonok, tehát az összeszedett stuffok is innen érhetők el.

A játéktér oldalán alkalmanként különböző lények ikonjai tűnnek fel. Ezek figyelmeztetnek, ha valamelyik kreatúrád ellenséget vett észre vagy valamelyik lényedet megtámadták. Az esetleges szövetségeseid a bal felső sarokban látszanak majd.

Ennyi az egész. A trükk igazán a varázslatok helyes összeállításában és megfelelő alkalmazásában rejlik.

KARAKTERFEJLESZTÉS

A pályákon szerzett tapasztalati pontokkal igazán nem leszel elhalmozva, pedig egyre több kell majd a fejlődésedhez. Jól át kell gondolnod, mire is költöd, vagy éppen tartalékolod a nehezen szerzett pontokat. Szükséged lesz rá, hogy folyamatosan növeld a maximálisan rendelkezésedre álló mana mennyiségét, az életerődet, az általad irányítható lények számát, valamint a talizmánok mennyiségét. Hogy hova, mikor és mennyit, abban nem akarok segíteni, majdcsak kitalálod egyedül is. ;-)

PORTMANTEAU

Itt pakolászhatod a talizmánokba azokat a varázslatkomponenseket, amelyeket a világok felfedezése során összeszedtél. A talizmán lehet káosz (vörös), semleges (zöld), vagy rend (kék). A komponensek kiválasztásakor mindig láthatod, hogy azokat a különböző talizmánokba helyezve, milyen varázslatok összetevői lehetnek.

GRIMOIRE

Ez az általad összegyűjtött tudás könyve. Minden régió

újdonságait, varázslatait és tárgyait automatikusan bejegyzed ide. A lényekről például akkor is találsz benne információt, ha még csak szembe kerültél velük, de te magad még nem tudtad őket megidézni. Itt olvasható tehát a birodalmak és azok régióinak, a lényeknek, a varázslatoknak, a mágia komponenseinek, valamint a tárgyaknak a leírása is.

A VARÁZSLATOK RENDSZERE

Azt, hogy mindez hogyan működik, már elmondtam (talizmánok, pakolászás). Itt most kicsit részletesebben foglalkoznék a szó szoros értelmében vett varázslatokkal, míg a lényekről inkább készítettem nektek egy táblázatot, amelyben összefoglaltam a legfontosabb információkat. A többi úgyis benne van a Grimoire-ban.

Apocalypse: Az egyik leghatalmasabb spell, ennek megfelelően iszonyatos a pusztító ereje. Az általa előidézett robbanás centrumában a sebzés maximális mértéke száz, de a peremrészen is legalább tíz pont. A lények pusztítása mellett, adott terület teljes letarolására is tökéletes. Manaköltség: 50.

Bloodlust: Ideiglenesen megduplázza az adott lény támadóerejét. Igazán hatásos, amikor már amúgyis meglehetősen erős kreatúráknál használod. A hatás brutális. A spellt hatástalanítja a Disenchant és a Lure is. Manaköltség: 20.

Bury: Élőhalottak elleni, területre ható, robbanásszerű varázslat. Vigyázat, a Te lényeidre is hat, ezért abban a küldetésben, ahol Galahad is szerepel, különösen körültekintően használd. Manaköltség: 22.

Chain Lightning: Azt hiszem, a Diablo hívőknek nem kell ragoznom, mire is lehet képes ez a spell. Nos, itt sem gyengébb semmivel. Az első megsebzett lény hetven pontos sebzést kap, míg ez az érték minden további kreatúránál tízzel csökken. A varázslat minden közelben lévő teremtményt megsebez, tehát ügyelned kell, ne okozz veszteséget saját magadnak! A Chain Lightning jó szolgálatot tehet a láthatatlan teremtmények leleplezésében is. Manaköltség: 45.

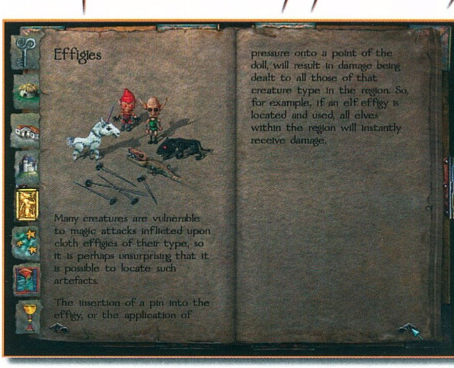
Creature Illusion: Saját és ellenséges lényeken is alkalmazható. Az illúzió tökéletesen lemásolja a választott célpontot, sőt, sebez, akár az igazi. Manaszerzésre azonban nem alkalmas. A Disenchant azonnal megszünteti. Szintén eltűnhet, ha az a lény, mellyel összeütközésbe kerül, elég intelligens ahhoz, hogy felismerje, nem valós ellenfél ellen küzd. Manaköltség: 12.

Cure. Azt hiszem, nem kell kifejtenem, mire is való ez a varázslat. A gyógyítás az, amire talán a leginkább szükség van. Ráadásul ezzel még a baziliszkuszok okozta mérgezést is kezelheted, sőt pestis ellen is alkalmazható. Természetesen a multiplayer játékokban is kiemelkedően fontos. Soroljam még?! Manaköltség: 10.

Disenchant. Számos, problémás varázslatot deaktivál. Például a már említett Creature Illusiont, és a következőket: Iron Skin, Excalibur, Bloodlust, Gorgon Stare, Lure. Egyszerű és nagyszerű! Manaköltség: 12.

Earthbind. Ha szükséges, a levegőből leránt és a talajszinten tart egy lényt. A zuhanás már eleve sebzést okoz, és földet érve a repülő lények többsége elveszti legfontosabb előnyét. Például a denevér úgy, ahogy van, belepusztul ebbe a varázslatba. Manaköltség: 10.

Excalibur. A tulajdonosa felett lebegő kard megtámad mindenkit, aki a közelharcok során összetűzésbe kerül vele. Ezért remek eszköz arra, hogy a szövetségeseid életben maradása felől biztos lehess. Sajnos, egyszerűen leszedhető a Disenchanttal. Manaköltség: 35.



Fire. Közepes méretű robbanást okozó varázslat, mely a terepen lévő gyúlékony dolgokat is lángra lobbantja. A keletkező tűz szépen, folyamatosan pirítgatja a közelben álló lényeket... Wraith és Phoenix ellen semmit sem ér! Manaköltség: 20.

Fireball. A jó öreg, elmaradhatatlan tűzlabda. Gyorsan és olcsón használható spell, ezért varázslók közti háborúban igen hasznosnak bizonyulhat. Ezzel sajnos az ellenfeleid is pontosan tisztában vannak. Manaköltség: 6.

Gooey Blob. Különleges csapdát hoz létre, ami más varázslatokkal kombinálva (pl.: Storm, Meteor Shower) halálos fegyver lehet. Manaköltség: 22.

Stare. Akárcsak a Diablóban, a kővé változtatás az egyik leghatalmasabb varázslat. Látszólagos jelentéktelenségében hihetetlen lehetőségeket rejt. Egyrészt, mert az ideiglenesen kővé vált kreatúra képtelen védekezni vagy menekülni, másrészt, mert például repülő lényen használva a földet érés meglehetősen veszélyes lehet az áldozatra nézve is. A becsapódás kimenetele a kreatúra súlyától is függ. Manaköltség: 15.

Haste. Egy szintén gyengének látszó varázslat. „Mire való a nagy sietség?" – gondolja a gyarló ember, egészen addig, amíg rá nem jön, mekkora előnyhöz juttathatja egy gyorsan megszerzett Manasprite vagy egyéb tárgy. Továbbá a menekülésnél is nagy hasznodra lehet, ha sikerül gyorsan és biztosan kereket oldani. Persze ne csak magadra gondolj, próbáld ki, milyen hatékonyan pusztít például egy felturbózott baziliszkusz! Manaköltség: 15.

Invisibility. A láthatatlanság előnyeit már számtalan játék során megtapasztalhattad, igazán nem is kell hangsúlyoznom. Viszont fontos, hogy tudd, hogyan védekezhetsz ez ellen, mert például a wraith tartósan láthatatlan, ez pedig elég kellemetlen dolgokat eredményezhet. A megoldást jelentheti, ha Chain Lightningot használsz, vagy Magic Eye-t idézel a kritikus helyekre. Még valami, ez az egyetlen varázslat, melynek a hatótávolsága végtelen. Manaköltség: 45.

Iron Skin. Viszonylag hosszan tartó védővarázslat, mely a lényt érő sebzéseket az egyharmadára csökkenti. Manaköltség: 16.

Judgement. Ez az a spell, mely valóban elhozza a végső ítéletet. A mágiaellenállás-teszt után minden megbukott lény felrobban. Akár ötven lényt is ki lehet így irtani,

tehát remek varázslat nagy seregek kiiktatására. Az egyetlen gond vele, hogy iszonyatosan drága. Manaköltség: 100.

Levitate. A lebegés hatalmas élmény, bár szemmel láthatóan a lények itt nem annyira élvezik. Mégis érdemes őket időnként a talaj fölé emelni (az időtartam a súly függvénye). Saját kreatúráidat vagy magadat is megmentheted így a biztos haláltól, míg ellenfeleid számára pont ezt biztosíthatod, ha teszem azt, a levegőbe emelve őket megakadályozod ezzel menekülésüket, és ez után például íjászaiddal lelövöldözöd őket. Az Earthbind spell a lebegő lényeket is a földre rántja. Manaköltség: 12.

Lightning. Drága, de 90 sebzést okozó, biztosan ható varázslat. Remek kombináció Gorgon Stare-rel együtt használni. Hátránya az, hogy meglehetősen kis hatótávolságú. Manaköltség: 30.

Lucifer's Farewell. Kedves, egyben kegyetlen varázslat ez a különleges „üdvözlet", ami két lábon járó időzített bombát csinál a lényedből. Ilyenkor jól jöhet egy kis gyorsítás, hogy szerencsétlen kreatúra biztosan időben célba érjen. Manaköltség: 10.

Lure. Ez a spell rendkívül durva, és hatásához képest talán kicsit olcsó lett, ugyanis a lure célpontjaként kijelölt lényt fogja a közelben MINDEN kreatúra támadni, még a saját társai is. Ezt számos módon ki lehet használni. Egyrészt, ha varázslódnak gyorsan menekülnie kell, vagy esetleg az adott lényt amúgy is felrobbantanád, akkor többeket vigyen a halálba stb. Manaköltség: 25.

Magic Mist. A mágikus köd szintén többfunkciójú. Egyrészt biztosítja észrevétlen menekülésedet, másrészt megoldhat egy esetleges problémát, ha például Lure-t varázsoltak rád vagy valamelyik kedvenc lényedre. A homályban ugyanis eltévednek a kreatúrák, nem találják a célpontot… Manaköltség: 10.

Magic sphere. Kicsit hasonlít a tűzlabdához, ez a direkt sebzést okozó varázslat, azzal a különbséggel, hogy ez bizony átmegy a lényen és mindenen. Emiatt egy kunyhó nem jelent menedéket ellene! Manaköltség: 8.

Meteor Shower. Halálos tűzesővel zuhanyozni önszántából senki sem szeretne, mégis kénytelen lesz, hiszen nagyszerű módja ez annak a sajátos tisztálkodásnak, melynek eredményeképpen az adott területről letakarítod az ellenséges kreatúrákat. Sajnos, elég kis területre hat, cserébe azonban alapos pusztítást végez. Manaköltség: 40.

Ornithopter. Felrepteti a kiszemelt lényt, aki ezek után képes a levegőben harcolni, sőt mozogni is. Sokoldalú felhasználhatósága nem szorul magyarázatra. Manaköltség: 30.

Raise Dead. Életre kelti a halott lényeket. Ezzel akár ellenfeleid halottait is feltámaszthatod, és a magad oldalára állíthatod. Ezek a kreatúrák ráadásul közömbösek a pestissel szemben! A feltámasztott lény életpontja annak a függvénye, mióta rothad már a tetem. Ettől függetlenül akár egy sírhant felett is aktiválhatod. Meg fogsz lepődni. Manaköltség: 25.

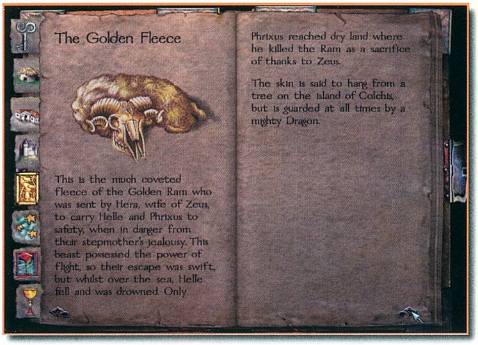
Sloth. Fagyos szelet fújó dzsinnt idéz, mely lelassítja a közelben lévő lényeket. Sebzést ugyan nem okoz, de biztosítja azt, hogy a támadóvarázslataid biztosabban célba érjenek. Manaköltség: 15.

Storm. Kicsit hasonlít a Meteor Showerre, csak ez a vihar villámokat zúdít a kijelölt területre. Szerencsére nem túl drága, így a biztos hatás érdekében egymás után többször is gond nélkül használható. Ezzel a varázslattal nagyszerűen elpusztíthatod a totemeket is! Manaköltség: 16.

Subversion. Ennek a varázslatnak a használatakor alaposan tanulmányozd át a táblázatban a lények mágiaellenállására vonatkozó oszlopot. Ugyanis az alacsony értékekkel rendelkező kreatúrákat a Subversion segítségével átállíthatod a Te oldaladra. Remekül „beszerezhetőek" így például a krokodilok, zombik és a trollok. Manaköltség: 30.

Scythian Bow. Tartós erőnövelő varázslat egy adott lény számára, olyasmi, mint az Excalibur, ennek megfelelően a funkciója is hasonló, csak ez íj, tehát nem csupán közelharcban használható. Manaköltség: 35.

Tanglevine. Ez a különleges kúszónövény lelassíthatja, vagy esetleg ideiglenesen



csapdába ejtheti ellenfeleidet. Mondjuk, ha ajtóba varázsolod, akkor egy ideig feltarthatja a kijönni, illetve bemenni szándékozókat. Manaköltség: 10.

Teleport. Funkciója a nevében, nem taglalom. Költséges, de hasznos lehet. Manaköltség: 50.

Terror. A mélyből feltörő lángoló koponya félelmet kelt a halandók szívében. A nagyobb lelkierővel rendelkező lényeket különösebben nem hatja meg (hero, manticore), a többiek viszont hanyatt homlok menekülnek. Szerencsére a saját lényeidre nem hat. Manaköltség: 15.

Tornado. A halálos forgószél a magasba emeli a területen lévő lényeket, akik földetérésük során akár kétszeres sebzést is kaphatnak. A kisebb és a nagy lények általában azonnal belehalnak ebbe. Túlélési esélyük pont az átlagos testsúllyal rendelkező kreatúráknak van. Manaköltség: 30.

Hihetetlen, ám ennyi, nem lényt idéző varázslat létezik. Egyedül a totemeket hagytam ki, de ezek használata nem jelenthet gondot. Csak annyit mondanék, hogy mindig nézd meg a spell hasznosságának lehetőségeit mindkét oldalon. Sokszor előfordulhat, hogy az először inkább a saját lényeid számára értékesnek tűnő varázslat éppen annyira lehet hasznos, ha az ellenfél köreiben veted be, csak egy kicsit másképp…

TIPPEK

▣ A tűz az éghető anyagok segítségével terjed, amit jól ki lehet használni.

▣ A kelta világban Delfiben előbb Dagoberttől vidd el a koponyát, mert különben a kentauroktól nem tudsz szabadulni.

▣ A phoenix viszi a háztetőt is, ha robban!

▣ Styx-ben egyszarvúakkal és a haranggal (campaniform bell) győzhetsz a legkönnyebben.

▣ Nem láttam Griffet összetörni kővé változtatás utáni zuhanáskor.

▣ A legtöbb lény nem állja ki a kővé változtatás+villám próbát.

▣ Thébában (Thebes) először a nagybácsidnak kell a portálba lépni.

▣ Amíg el nem használtad őket, a tárgyakat (artifact) viszed egyik pályáról a másikra. Az ételt, italt viszont sajna nem.

MÍTOSZOK ÉS LEGENDÁS HŐSÖK

Az egyes világok felderítése és meghódítása során legendás alakok tűnhetnek fel, akik szorosan kapcsolódnak a kibontakozó történethez. Hermes például a görög mitológiában az istenek hírhozója volt. Galahad neve is minden bizonnyal ismerős lesz, hiszen így hívták eredetileg a kerekasztal legvitézebb lovagját, Lancelotot. Itt azonban, e minden bizonnyal fantasztikus hős saját nevén szerepel, és Galahad az ő fia. Találkozhatsz a jó öreg Merlinnel is, akinek alakja szintén az Arthur mondakörhöz kapcsolódik, csakúgy, mint még sok más hősé (Mordred, Pellinore, Percival). Persze a cselekmény nem igazán hű a legendákhoz, de ezekben a misztikus történetekben pont az a jó, hogy elég rugalmasak ahhoz, hogy teret adjanak a kreatív fantáziának…

ÉRTÉKELÉS

Első pillantásra Diablo-szerűnek tűnhet ez a program, de ez a benyomás hamar elmúlik. A lények idézése, a rendkívüli manafüggőség és mágiakomponensek többféle felhasználási lehetősége különös, teljesen egyedi hangulatot teremt. A megjelenítés valahogy nem lett olyan komoly, inkább a képregényeket juttatta eszembe. A zene és a hanghatások kissé talán kontrasztban állnak. Ez gond volt, mert az előbbi kellemes csalódást okozott, ám az utóbbi hordozta az információt, a kettőt együtt viszont nem tudtam elviselni.

Az egész program valahogy más, mint a többi, és ez előnyére válik, ha magával tud ragadni. Azt hiszem, ha a kelta világ után Aegeában nem adod fel, akkor biztosan végig küzdöd magad rajta. Bárcsak elég időm lenne, de valahogy nem adatott meg nekem sem a napi negyvennyolc óra…

Lily

Összegzés

Virgin Interactive	P133	Grafika:	88%	89%
www.vie.co.uk	32MByte RAM	Hang:	86%	
Mythos Games	100MByte HD	Játszhatóság:	92%	
www.mythosgames.com	3D támogatás nincs			

▶ MAGIC AND MAYHEM

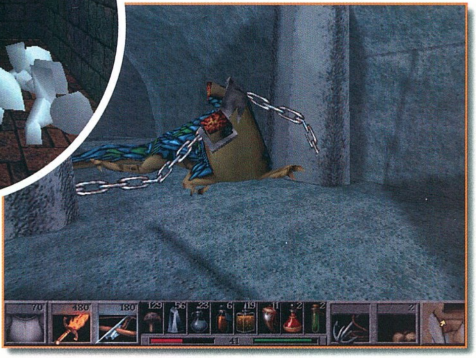
King's Quest VIII

Ha néhány évvel ezelőtt valaki megkérdezte volna tőlem, hogy melyik játék jut elsőre eszembe a kalandjáték kategóriában, akkor habozás nélkül a Sierra valamelyik sorozata jutott volna eszembe. Öt évvel ezelőtt még ezek a programok óriási sikereket értek el. Roberta Williams neve fogalommá vált, hiszen ő teremtette meg a King's Quest sorozatot. Elég sokat kellett várni a nyolcadik részre, sorozatosan tolták el a megjelenését. Végre a karácsonyi dömping közepén ez a játék is a boltokba került. Bird barátomra várt volna a feladat, hogy ismertesse, ám ő annyira elmerült a Fallout 2 világában, hogy pironkodva bár, de visszaadta. Nem is bírtam ellenállni a kísértésnek, s magamhoz vettem ezt a kalandjátékot. Már nagyon régen nem volt szerencsém egy igazi kalandjátékhoz, ezért elhatároztam írok róla egy végigjátszást.

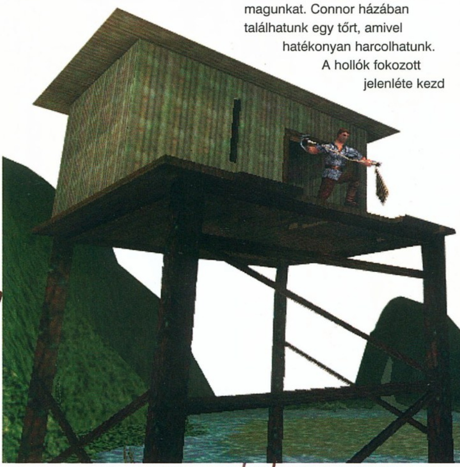
Az első dolog, ami rögtön szembeötlött, az a 3D-s megjelenítés. Ezt nem kellett volna! Manapság, amikor a Half Life és az Unreal a király, nagyon szigorúak lettek az elvárások a 3D-s programokkal szemben. Ha nagyon durva hasonlatot akarok alkalmazni, akkor a Mask of Eternity úgy elmaradt a korszerű 3D-s engine-t használó programoktól, mint a Doom a Quake 2-től. Sajnos, ez a grafikai szegényesség alaposan rányomja a bélyegét a játékra. Még egy TNT-kártya segítségével sem sikerült megoldani ezt a problémát.

DAVENTRY

A bevezető képsorok tanúsága szerint Daventry királyságát szörnyű katasztrófa sújtotta. A királyság összes lakója kővé változott egy gonosz átok következtében. Egyetlen ember menekült meg ettől a sorstól, egy Connor nevű fiatalember. Ő is csak azért, mert az örökkévalóság maszkja kiválasztotta magának.
A játék kezdetén ott áll a falu közepén, s nem ért semmit. Mindenki kővé változott, s nincs senki, aki segíthetne rajta.



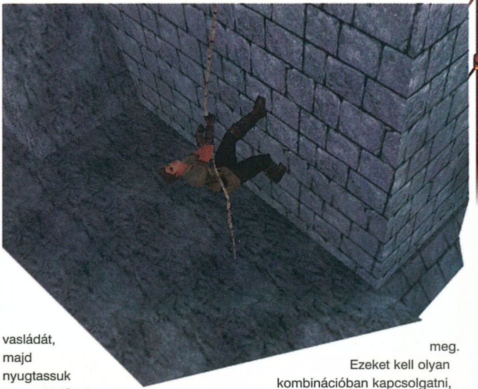
Induljunk el és derítsük fel a környékbeli házakat. Szedjünk össze mindent, ami mozdítható, nem lesz senki, aki ebben megakadályozná. A gombák az egészségi állapotunkat erősítik. A közelben bóklászó lényeket agyon lehet verni, azonban előbb inkább fegyverezzük fel magunkat. Connor házában találhatunk egy tőrt, amivel hatékonyan harcolhatunk. A hollók fokozott jelenléte kezd gyanússá válni. Kövessük őket a partra, ahol egy félig kővé vált mágus vár ránk. Tőle tudjuk meg, hogy nekünk kell összeszedni a szétrobbant Maszk négy másik darabját. Ad egy mágikus térképet, mely megmutatja, hogy hol járunk éppen. Északon a szélmalomban, a mestergerendában találunk egy fejszét. Toljuk alá a szénabálát, majd szabadítsuk ki. Menjünk el a vízimalomba, ahol az emeleten észrevehetünk egy csáklyát kötéllel. A malomkerék azonban forog, így nem tudunk érte felmászni. A malom mellett áll egy fa, ami pont a folyó fölé hajlik. Vágjuk ki a baltával, majd szerezzük meg a mászókötelet. Ennek segítségével feljuthatunk a vízesés tetejére. Lökjük le a kőtömböket, majd menjünk be a kastélyba. A király arcképe mögött találunk egy kulcsot, amivel később kinyithatjuk a teleportszobát. Szedjük fel a fáklya hamuját, majd menjünk el a templomba. Az ajtaja be van zárva, de a falon fel tudunk mászni. Ereszkedjünk le a kápolnába, vegyük fel a gyertyát, majd toljuk el az urnát. A kripta ajtaja kinyílik, s láthatóvá válik egy mágikus teleport. A túloldalon azonban egy árnyék vár minket, aki ellen a fizikai fegyverek hatástalanok. Kérjük ki a varázsló tanácsát. Hajlandó készíteni nekünk egy mágikus gyűrűt, de ehhez szüksége lesz néhány dologra.
A gyertya és a hamu már a birtokunkba került, de szükségünk lesz még egy halott hős gyűrűjére is. Keressük meg a szellemlovag sírkamráját, majd a baltával zúzzuk be a rácsot. A szarkofágban megtaláljuk a keresett gyűrűt.
A varázsló szigetén (ússzunk be a tóba) található a mágus otthona. Használjuk a gömbön a toll által írt varázslatot. Kapunk egy olyan

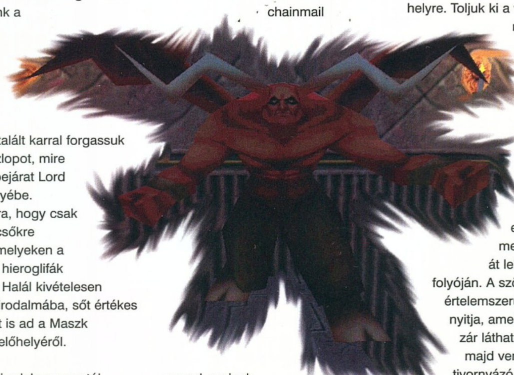


varázsitalt, ami felfedi a láthatatlan tárgyakat. Az egyik sarokban felködlik egy láda, melynek csak a körvonalait látjuk. Benne fekszik egy harang. Vigyük le a tópartra, majd kondítsuk meg háromszor. Megjelenik a Tó hölgye – az Excalibur után szabadon –, aki egy varázskardot nyújt át. Ezután már nyugodtan elindulhatunk a Halál birodalmába.

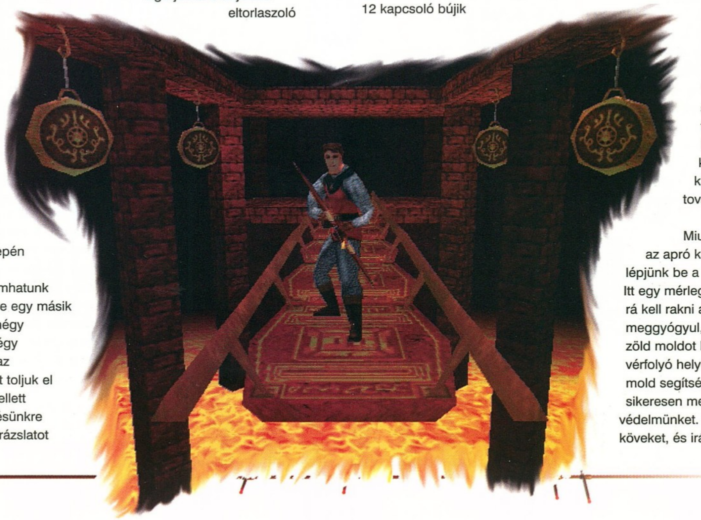
DIMENSION OF DEATH

Rengeteg dolgot kell még véghezvinnünk, ezért nem árt, ha menetközben figyelemmel kísérjük a térképen, hogy merre járunk éppen. Kezdjük azzal, hogy felderítjük az egész labirintust. Most nem írom le, melyik sarkon milyen irányba kell fordulni, hiszen annak nem sok értelme lenne. Igyekszem csak a lényegesebb részeket megemlíteni. Amint kilépünk a teleportból, jegyezzük meg a bejárat feletti hieroglifákat. Az egyik emelvényen talált karral forgassuk el a négy oszlopot, mire megnyílik a bejárat Lord Azriel szentélyébe. Ügyeljünk arra, hogy csak azokra a lépcsőkre lépjünk rá, amelyeken a bejárat feletti hieroglifák fellelhetők. A Halál kivételesen beenged a birodalmába, sőt értékes információkat is ad a Maszk darabjainak lelőhelyéről.



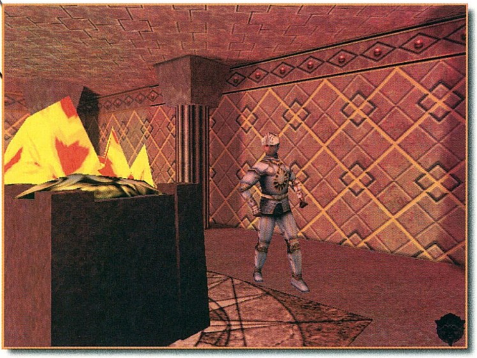


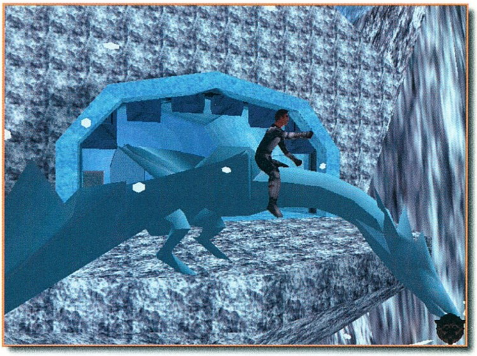
A Halál birodalma nem túl kellemes hely, szinte minden sarok mögül csontvázharcosok támadnak ránk. Ne kíméljük őket, mert az egyiknél lesz egy láda, amelyben egy szögletes kulcs található. Menet közben szedjük össze a szikladarabokat szükségünk lesz még rájuk. Három elszórtan hever a földön, de a negyedikért fel kell mászni egy toronyba, ami valahol a térkép közepén rejtőzik. A négy szikladarabbal lenyomhatunk négy kapcsolót, amire egy másik helyen aktivizálódik négy teleport. Útközben négy hatalmas vasláda is az utunkba kerül, ezeket toljuk el a helyükről. A kút mellett található angyal, kérésünkre hajlandó egy védővarázslatot adni, de ehhez szüksége lesz néhány tárgyra: az első egy kis rozsda, a másik pedig mold. Rozsdát a halott bajnok pajzsdarabjáról kaparhatunk le, miután azt belemártottuk a Halál folyójába. Északon található a révész, aki csak halottakkal hajlandó foglalkozni. Megtudjuk tőle, hogy az élők számára létezik egy híd, de nagyon nehéz eljutni odáig. Beszélgessünk el még vele, ad néhány egészen hasznos információt is. A keleti torony tetején található egy egészen kivételes képességű csontvázharcos. Egy láncinget visel, amit nekünk mindenféleképpen meg kell szereznünk. Másszunk fel a toronyba, majd szorítsuk a széléhez a csontvázat. Nekem csak úgy sikerült, hogy harmadik nézetbe kapcsoltam az F2-vel. A zuhanás után csak a chainmail marad, aminek hasznát látjuk még. A labirintus nyugati oldalán gyereksírás üti meg a fülünket. Ugorjuk át a bejáratot eltorlaszoló vasládát, majd nyugtassuk meg a kislányt, aki a bátyja után jött erre a szörnyű helyre. Toljuk ki a vasládát, s máris mehet haza a kislány. A testvére is valahol a közelben van, de rajta már nem lehet segíteni. A halála előtt azonban említést tesz egy kalapácsról, melynek segítségével át lehet kelni a Halál folyóján. A szögletes kulcs értelemszerűen azt az ajtót nyitja, amelyen egy szögletes zár látható. Menjünk be, majd verjük szét az ott tivornyázó ellenfeleket. Az egyiknél szintén találhatunk egy kulcsot, amely jelen esetben kör alakú. A hozzátartozó ajtó északon található, mely mögött 12 kapcsoló bújik meg. Ezeket kell olyan kombinációban kapcsolgatni, hogy az összes zárka kinyíljon. Segítségül elárulok annyit, hogy a négyes kapcsolóknál mind a négyet meg kell húzni, miközben váltogatjuk az egyes kapcsolókat (a négyből mindig csak egy mozdítható).



A térképen láthatjuk, hogy sikerrel jártunk-e vagy sem. Amint a felső sor utolsó cellája is kinyílik, nyert ügyünk van. Húzzuk meg az ott található kapcsolót, majd menjünk vissza az előző szobába. Az itt található dupla ajtó most már csak illúzió, nyugodtan keresztülmehetünk rajta. Itt leljük meg a halálkalapácsot. Ügyeljünk arra, hogy ne érjünk a kísértetekhez, inkább ugorjuk át őket. A megnyílt dimenziókapukon áthaladva négy helyre érkezhetünk meg. Keressük meg azt a helyet, ahol – a folyó túlsó partján – két polcon koponyák sorakoznak. A révész tanácsait követve vegyük le a bal oldali, harmadik sorból a hetedik koponyát. Ez pont ráillik a másik dimenzió fejnélküli szobrára. A jutalmunk egy aranytoll lesz. Amint felvettük azt, szinte semmit sem tudunk tenni. Ekkor kell letölteni a játékhoz kiadott patch-t, különben nem tudunk továbbmenni.

Miután kijavítottuk ezt az apró kellemetlenséget, lépjünk be a harmadik teleportba. Itt egy mérleg található, amelyre rá kell rakni a tollat. A szív meggyógyul, ezután már csak a zöld moldot kell megkeresnünk a vérfolyó helyén. A rozsda és a mold segítségével az angyal sikeresen megnöveli a védelmünket. Szedjük fel a köveket, és irány a mocsár...





THE SWAMP

Jó kis hely, ahol lehetőleg távolról szedjük le az ellenfeleket. Figyeljük a térképet, mert a koponyával jelezett területek mérgezettek. Jó szokásunkhoz híven derítsük fel az egészet. A teleport mellett találunk egy hatalmas gombaligetet, melynek egyik darabja színarany. Nyessünk le belőle emlékbe egy darabot. Keressük meg a viskókat, s törjük be a bedeszkázott ajtót. Vegyük fel a hallókürtöt, majd keressük meg a suttogó gombákat. A kürt segítségével megtudhatjuk, hogy a boszorkány kastélyában lett elrejtve a második maszkdarab. Keressük meg a sprite-okat, s áruljuk el nekik ezt a titkot. Cserébe kapunk tőlük egy virágot, ami megvéd a méregtől. Most már bátran megkereshetjük a boszorkányt. Vágjuk le a banyát, majd a zsákokat meglőve kutassuk át a rezidenciáját. Egy halott goblin mellében megtaláljuk az unikornis szarvát. Menjünk fel az emeletre, de előbb dobjunk egy követ a csapdába. A palota tetején megtaláljuk a második maszkdarabot. Vágjuk le a gonosz zsoldost, majd vegyük fel a kezét. Valahol nyugaton található egy építmény, ahol az arany merőkanál nyugszik. A kézzel kinyitható az ajtó, de a köveken átvezető utat már nekünk kell megtalálnunk. Gyógyítsuk magunkat sűrűn...

A kanállal kavarjuk meg a mérget a kondérban. Láss csodát, elmúlt a környezetszennyezés! A mocsár ura – egy óriási csiga – hálája jeléül megnyit egy teleportkaput a gnómok földalatti birodalmába. Itt tetszés szerint beléphetünk a teleportba, de vissza is vihetjük az unikornis hiányzó szarvát. Hálája nem marad el, kapunk tőle egy sötét kristálypiramist.

GNOME EMPIRE

A gnóm birodalom éppen egy hatalmas földrengés után próbál talpra állni. Ezenkívül a gonosz mantalények és a sziklaszörnyek is keserítik, az amúgy békés gnómok életét. Ezen a szinten három bolt is található, de szerintem csak a számszeríjat érdemes megvenni. A harmadik boltban a gyógyítónál a harci képességeinket növelhetjük potom 250 aranyért. Nem kell hozzá más, mint egy darab amber, egy ócska vaslakat és egy fa levágott gyökere. Ezeket a tárgyakat mind meg lehet találni a gnóm bányákban. Itt is lesz teleport, s találkozhatunk egy öreg remetével, aki egy hatalmas fénylő kristályt őriz. Törjünk le a kristályból egy darabot, majd keressük meg a gnóm tudóst.

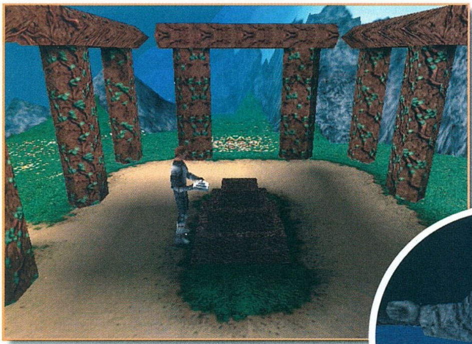
A köveket nyomólapokra lerakva simán átjuthatunk a túlpartra. Akkor tudjuk meg, hogy jó helyen járunk, ha három sziklacsapdával kerülünk szembe.

Csak futva tudunk rajtuk sérülés nélkül áthaladni. A gnóm tudós képes segíteni, de ehhez neki is szüksége lesz némi segítségre. A szerkezetébe kell egy új mágnes. A tudós lakrészével szemben található egy nagy szoba egy sziklagolyóval és egy lyukkal a padlón. Gurítsuk bele a követ a lyukba, majd görgessük él a sziklát a lejtőig. Innen már maguktól is mennek a dolgok. A szikla betöri a falat, mi meg szépen besétálhatunk mellette. Varázsoljunk egy kis fényt a kristálydarab segítségével, majd verjük agyon a sárkányt.

A fekete gyémántszívet ne hagyjuk ott, később még jól jöhet. Hallgassuk meg a Maszk jövendölését, majd cseréljük ki a sötét piramist a világosra. Végül szedjünk fel mindent, ne hagyjuk ott az oltáron az új mágnest sem. A gnóm tudós ezzel már működésbe tudja hozni a gépezetét, melynek következtében a térképünkön megjelenik egy újabb teleportálási lehetőség. Irány a Kopárföld...

BARREN LANDS

A kopár vidék első állomása a falu. Itt beszéljünk a fegyverkováccsal, aki hajlandó készíteni egy fekete gyémántból és egy vasrúdból egy lándzsát a baziliszkusz ellen. A gyémántot már megleltük, de a dárda nyele még hiányzik. A citadellában a kovács még nem hajlandó szóba állni egy ilyen puhány emberfajzattal. Először végre kell hajtanunk valamiféle hőstettet, amivel kiérdemeljük a bizalmát. Még szerencse, hogy éppen most lopták el a szent kövüket. Másszunk fel a vulkánra, majd lopjuk el a tűzrubint. A vulkán mögött fortyogó lávató kellős közepén találjuk meg a szent követ. Először az ugrálós résszel kell



megbirkóznunk, de később már egy elég komoly logikai feladványt is meg kell oldanunk. A nyilunkkal el kell találnunk a gongokat, mégpedig úgy, hogy azok hangja egyre magasabb legyen. El lehet vele szórakozni egy darabig, de idővel menni fog. A követ vigyük vissza, s kérjük el a dárdanyelet. E fegyver segítségével már meg lehet ölni a baziliszkuszgyíkot. A templomban találunk egy jó kardot, ne hagyjuk ott, hiszen éppen fegyvertelenek vagyunk. Menjünk vissza a baziliszkuszhoz, s vágjuk le a nyelvét. A templomban a halott törpe mellett találunk egy bronzkulcsot. Ezzel már bejuthatunk a tűztörpök bányájába. Szabadítsuk ki a fogoly királynőt, majd a ládából szedjük fel a harmadik álarcdarabot. Keressük meg a két csővéget, majd az egyiket felhasználva keressük meg az elveszett jégjogart. Ezen a szinten nincs már több dolgunk. Vegyük fel a nagykabátunkat, s látogassuk meg a jégvilágot.

THE FROZEN WASTES

Egy háború kellős közepébe csöppenünk. A jégtündéreket megtámadták a vezető nélkül maradt griffek. Feladatunk nem kevesebb, mint kiszabadítani a királyt a hóorkok tömlöcéből. Keressük meg a sárkányt, s vegyük rá, hogy vigyen át minket a tavon. Első lépésben a tűzkardot kell meglelni, mely valahol az északi részen egy jégtömbbe fagyva rejtőzik előlünk. A jeget törjük meg egy sziklával, majd a tűzrubin segítségével olvasszuk fel a jégdarabokat. Ezután keressük meg az orkok főhadiszállását. Elég nehéz lesz megtalálni, hiszen a hegyek között kell bóklásznunk ott, ahol nincs út. A tetőn át észrevétlenül bejuthatunk az épületbe. Itt tartják fogva a griff királyt. Az ajtóban posztoló őr ártalmatlanná tétele után a tőle zsákmányolt kulccsal szabadítsuk ki a királyt. Menekülés közben azonban egy ork hátulról meglep bennünket, s vele együtt zuhanunk le a trónterembe. Az ork vezért semlegesítve ki kell valahogy nyitnunk a zárkát. Vegyük fel a jégcsapot, majd tegyük be a bejárati ajtó előtti résbe. Olvasszuk meg a lángkarddal, majd fagyasszuk meg újra az orkok számszeríjával. Így egy tökéletes emelőhöz jutunk. A negyedik maszkdarab megszerzése után keressük meg a kétfejű hidrát. Hagyományos fegyverrel nincs esélyünk ellene, azonban a tűzkard végleg elintézi. Újabb teleporton keresztül eljutunk az elveszett paradicsomba. Hívjuk segítségül a fehér kristálypiramis bűverejét, s így a végső szintre kerülve megérkezünk a Nap Birodalmába.

THE REALM OF THE SUN

A mászkáláson kívül itt már nincs sok dolgunk. Találkozunk még néhány ellenféllel, de ekkorra már olyan erősek leszünk, hogy nem bírnak velünk. Az utolsó maszkdarab, a kard, a páncél és a kupa megszerzését követi a végső harc. Vigyázzunk Lucretóval, mert oly mértékben sebez, hogy alig marad néhány életpontunk. Rögtön gyógyítsuk fel magunkat a maximumra, majd kezdjük el szép sorban lerakni a maszkdarabokat az oltárra. Amint sikerrel járunk, egyszerűen lökjük be Lucretót az örvénybe, s máris miénk a győzelem.

Vegyes érzelmekkel fogadtam ezt a játékot. Nagyon régen foglalkoztam már igazán jó kalandjátékkal, ezért reménykedtem benne, hogy visszajön valami az Aranykorból. A történetben és a fejtörőkben nem is csalódtam, viszont a 3D-s résztől nagyon elszomorodtam. Ezt igazán nem kellett volna! Szerintem egy hagyományos, kézzel rajzolt kalandnak sokkal inkább sikere lett volna. Nem igazán örülnék annak, ha a régi, jól bevált rajzolt kalandjátékokat felváltaná ez a 3D-s stílus. Csak reménykedni merek abban, hogy az RPG-khez hasonlóan, ebben a műfajban is tanúi lehetünk néhány év múlva egy újjászületésnek.

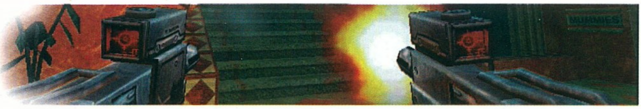
Mocsy

PC GURU

Összegzés

Cendant	P166	Grafika:	78%	85%
www.cendantsoft.com	32MByte RAM	Hang:	84%	
Sierra	300MByte HD	Játszhatóság:	90%	
www.sierra.com	3Dfx, D3D támogatás			

Blood 2



„… és a vér szaga újra érezhető…”

Ismét egy játék, amire sokáig vártunk, amiről sokat kíváncsiskodtunk, és amit mindannyian leesett állakkal figyeltünk, amikor végre kézhez kaptuk. Nem mintha a karácsonyi kínálat szerény lett volna, és nem lett volna miből válogatnunk, de úgy gondolom, ez a név mindenképpen megérte a pénzét. Már elég homályosak az emlékeim az első résszel kapcsolatban, de amikor alfában megpróbáltam felidézni, hogy milyen is volt, akkor végre beugrott. A Monolith akkoriban egy olyan véres és brutális játékot alkotott, ami láttán sok szülő és szociológus méltán háborgott, hogy ezt talán mégse kéne. Persze az nem volt annyira kirívóan szép, mint például manapság az Unreal, de a deathmatch-ek és a látványos „gibb”-elések alatt bizony nem unatkoztunk. Nos, a „pozitív” emlékek után gyorsan a sarokba dobtam mindent, és nekivetettem magam.

Visszatérve a folytatásra, amióta egy bemutató formájában beszámoltunk a játékról, azóta sok érdeklődést és visszajelzést kaptunk, amit ez úton szeretnék megköszönni. A játék mellkasában az úgynevezett Lith-Tech engine nevű szív dobog, amit már volt szerencsénk megcsodálni egy kicsit régebbi Monolith játékban, a Shogóban. Az engine-ről Sakman barátom már bővebben írt cikkében. Ehhez csak annyit tudnék hozzáfűzni, hogy az egyik legjobb, és leggyorsabb engine manapság. Bár még mindig az Unrealt tartom a legszebb 1st person lövöldözős játéknak, azért a Blood 2 grafikája sem rossz, így gyorsan felmászott az én kis top listácskám második helyre. Nem tudom, ki mennyire emlékszik az előző rész zenéjére, de meg kell mondanom, azóta sem hallottam olyan hangulatos és kiváló munkát, mint akkoriban azt a nyolc CD-sávot. A folytatásról sajna elfogytak a zenéknek szánt helyek, ezért most igen gyengécske lett a termés. A hangeffektusokkal se sokat törődtek, igen idegesítő, hogy mindig ugyanazt gagyogják a puskacsövünk elé állított ellenfeleink. Ha már az ellenről beszélek, akkor annak a véleményemnek is hangot szeretnék adni, miszerint roppant kevesen vannak. Négy–öt mumus, plusz egy–két nagyobb mókus, akiket nagyon hamar halálra lehet unni. Az viszont előny, hogy a katonák kezében többfajta fegyver is lehet, így kap a játék egy kis változatosságot. Ha feltesszük az 1.01-es patch-et, akkor sokat fog javulni az MI, és még az is előfordulhat, hogy megtámadnak bennünket és nemcsak néznek ránk bambán, mint azt pár zombi tette, amikor odamentem hozzájuk. Reményeim szerint rajta van a CD-mellékleten, így nem kell senkinek sem a letöltéssel bajlódnia (jó nagy falat – 9 MB).

Harminc fegyvert ígért nekünk a cég a játék készültekor, ebből végül húsz lett – persze, így sem kevés. Minden darabnak létezik egy úgynevezett elsődleges és másodlagos tüzelési üzemmódja, és az egykezes típusokból akár kettőt is magunkkal vihetünk (természetesen használhatunk is) egyszerre. Ha találunk egy számunkra új, és kedves fegyvert, de nem tudjuk felvenni, mert nincs nálunk több hely, akkor sajnos el kell dobni valamelyiket. Ajánlom, hogy ne a golyószórókkal kezdjük a selejtezést, mert a töltény mindegyikhez ugyanaz. Ezért, ha tegyük fel, felveszünk egy Berettát, akkor az abban lévő muníció jó az Uziba is. Újra feltűnnek az első részből már ismert darabok, mint például a „Napalm launcher” és a lefűrészelt csövű vadászpuska. Ez utóbbi a legerősebb mind közül, főleg ha mindkét kezünkbe jut egy-egy példány belőle.

Igen egyszerűre sikeredett a játékmenet is, semmi gondolkodni való, semmi trükk vagy csapda, csak jól kell rángatni az egeret, és simán megláthatjuk a credits-et a végén. Mindössze 3–4 órába telt az egyszeri végigjátszás, persze a legkönnyebb fokozaton. Nem tartom magam kezdőnek az ilyen játékok terén, de amilyen könnyű volt az első fejezet a második nehézségi szinten, olyannyira volt lehetetlen számomra végigvinni a másodikat (a harmadikba pedig jobb, ha bele sem gondolok). A Katedrális pálya végén lévő főmumust legalább 50-szer próbáltam meg hidegre tenni, egyszerűen nem ment – szerintem valamit nagyon félrenyomhattak a készítők. Mindegy, így legalább megvolt a heti

sikerélményem, és nem kellett egész nap a gép előtt görbülnöm. Viszont van valami, ami nagyon fájt, amikor letettem a programot. Lehet, hogy a pályatervezők lustasága, vagy az idő hiánya miatt (mert minél előbb ki kellett adni a progit), de azt sokszor vehetjük észre játék közben, hogy „jéé, itt már voltam", ezért a következő mondatunk a „biztos nem erre kell menni" lesz. Pedig mindössze a házak, meg a környezet

néz ki ugyanúgy, csak mondjuk kinyílt egy kis kapu, amit eddig észre se vettünk, de most arra kell továbbmennünk.

„... THERE CAN BE ONLY ONE ..."

Nos, remélem a főszereplőt már senkinek sem kell bemutatni, Ő Caleb. Rajta kívül még három szereplővel lehet végigvinni a játékot, ők a kiválasztottak. Név szerint Gabriella, Ishmael és Ophelia. Mindegyikük más-más tulajdonságokkal rendelkezik, bármelyiket választhatjuk, de ha szeretnénk a történetet is megismerni, akkor mindenféleképpen Calebbal kell elindulnunk. Akkor most bemutatnám a szereplőket, lássuk őket szép sorban.

Caleb a kiválasztottak vezetője, ezért az ő tulajdonságai leginkább megfelelők mindenre: életereje szinte végtelen, jól ért a fekete mágiához, gyors és legfőképp rengeteg fegyvert ismer és képes használni. Elszánt, a bosszú és a gyűlölet fűti, amiért Gideon megfosztotta jogos vezetői posztjától a Sötét Szövetségben, és végleg elszakította szerelmétől, Opheliától. Egyetlen gyengéje az érzelmei, amit a sötét isten Tchernobog megpróbál kihasználni.

Gabriella remek harcos, kisgyermek kora óta azzá neveli az élet. Kiválóan ért a sötét mágiához, de a nehéz páncélzata és fegyverei igencsak lelassítják a mozgását.

Szomjazik a Halálra, nagy eséllyel ő lesz az, aki végleg elpusztítja a Szövetséget.

Ishmael nem a szavak embere. Brutális, kegyetlen ellenfél, aki nemcsak a legjobb tudással rendelkezik a mágia világában, de egyedül rá jellemző az a tulajdonság, hogy gondolkozik. Furcsa ember, gyakran hallhatunk tőle okos megjegyzéseket, amikre a Kiválasztottak nem gondolnak, mert a bosszúvágy már elöntötte az agyukat.

Ophelia lett a harmadik kiválasztott, akit Caleb feltámasztott, hogy megbosszulja saját halálát. Törékeny nő lévén nem képes túl sok lőszert vagy fegyvert magával cipelni, de gyorsasága ellensúlyozza minden negatív tulajdonságát. Élőhalottként lassan kezd teljesen megőrülni, keresi a sötétségből a kiutat, és elvesztett érzelmeit Caleb iránt.

Mit is mondhatnék még, egy ilyen „lőjünk mindent szét" játékról? Semmit. Személy szerint én imádom a horrort, az izgalmas történeteket, főleg ha ezek egy kis interaktivitást kapnak játék formájában, akkor senki nincs, aki megakadályozna a végigjátszásukban. Azon pedig csak nevetek, hogy brutálissá tesznek az ilyen játékok mindenkit, aki csak hozzájuk nyúl, mert én még itt vagyok, és nem mentem ki az utcára járókelőket gyilkolászni a konyhai hagymaszeletelő késsel miután végigjátszottam a Blood 2-t. Ezzel csak az akartam mondani, hogy a The Chosen egy jó horror, csak nem könyv vagy film formájában, hanem játékban, amit minden érdeklődőnek ki kell próbálnia.

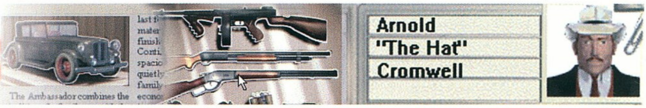
Chris

PC GURU Shoot!

Összegzés

GT Interactive	P200	Grafika:	93%	91%
www.gtinteractive.com	32 MByte RAM	Hang:	93%	
Monolith	120 MByte HD	Játszhatóság:	90%	
www.monolith.com	3Dfx, D3D támogatás			

Gangsters



SZERVEZETT BŰNÖZÉS „CSALÁDIAS" HANGULATBAN!

Meglehetősen összetett, kissé túlbonyolított, kissé átláthatatlan, kissé körülményes, valamint meglehetősen hosszadalmas. Mindezek az Eidos új alkotásáról a Gangstersről jutnak eszembe.

A fejlesztők túlzásba vihették a Sim Cityvel és a Syndicate-tel való nyomulást, melynek eredményeképpen alkottak egy „élő", igen népes várost, melybe megérkezve rögtön az üzleti élet sűrűjében találod magad. Hogy a dolog még érdekesebb legyen ez a város igencsak az 1920-as évek Chicagójára emlékeztet, ahol a számos tilalom hatására négy keresztapa – kihasználva a tiltott cselekmények jövedelmezőségét – azon munkálkodik, hogy klánja minél nagyobb és tartósabb befolyást szerezzen a város gazdasági és politikai életében.

Ahogyan bármi más, az üzleti élet sem teljesen egyszínű. Az alapképletet olyan kétélű események színesítik, mint vesztegetés, terror, megfélemlítés, merénylet, rablás, gyilkosság... Mindezeknek azonban nem csak okozói, de más „üzletemberek" által elszenvedői is lehetünk.

Ha az események kusza fonalát követjük, akkor minden szál a város egyik bérházának elfüggönyözött, szivarfüstös irodájába vezet. Itt jelennek meg rendre rosszarcú keresztfiaink, rosszéletű keresztlányaink, hogy megkapják tőlünk a következő hétre esedékes feladatokat, amelyek végrehajtásával családunk befolyása, vagyona és hatalma egyaránt növekedik.

Háromféle cél lebeghet előttünk, amelyek sok esetben nem rettentenek el semmilyen eszköz alkalmazásától sem.

Az első a legkézenfekvőbb, miszerint tegyük hűvösre a konkurenciát és hódítsuk meg a várost. Talán a második lehetőségben rejlik a legtöbb rokon vonás napjainkkal. Fő célunk, hogy polgármesterré válasszanak. A harmadik cél azonban olyan abszurd, hogy épelméjű ember fejében már-már meg sem fordul azon gondolat, hogy tisztességes keretek között is fel lehet virágoztatnunk egy vállalkozást.

Mint minden vezetőnek, első feladatunk, hogy megtaláljuk azokat, akik terveinket megvalósítják. Azt, hogy ki mire alkalmas, azt a tizenegy tulajdonság mérlegelésével tudjuk eldönteni. Az intelligensebb, jó szervezőkészségű tagokat kinevezhetjük helyettesünkké, akikhez több geng is beosztható. Ilyenkor a helyettes osztja szét a feladatokat és az eszközöket.

A családba egy könyvelőt és egy ügyvédet is be kell fogadnunk. Az első az adók lefaragásával, míg az utóbbi a hatóságokkal való kapcsolatokban lehet hasznunkra.

Mindkettőnél fontos a magas IQ, így ne elégedjünk meg a középszerűekkel.

A toborzás sem egyszerű feladat. Egy magasabb IQ-val megáldott helyettesünkkel végig kell látogatni a konditermeket, biliárdszalonokat, munkaközvetítőket. Az igazán menő fickók azonban ilyenkor nem akadnak horogra. Hogy magunk mellett tudhassuk őket, fizetnünk kell az informátoroknak, akiket a diplomáciai lapon lehet elérni. Ha már megvan az info egy profiról, akkor rá kell állítanunk a legjobb emberünket egy autóval együtt.

Ahogy összeállnak a bandák, ki kell alakítani a különböző tevékenységek rendszerét.

EXTORTION – A FÉLELEM BÉRE

A toborzás mellett el kell kezdeni a védelemre szoruló ügyfelek felkutatását. Ez úgy néz ki, hogy végigjárjuk a háztömbök minden egyes üzletét és közöljük a tulajjal, hogy milyen szép az üzlete. Ilyenkor általában hajlandók némi pénzt áldozni heti rendszerességgel azért, hogy ez így is maradjon.

INTIMIDATE – EMLÉKEZETFRISSÍTÉS

Ha esetleg valaki elfelejtené, miért is hasznos a védelmi pénz megfizetése.

COLLECTING – DÍJBESZEDÉS

Az ügyfelektől minden héten begyűjtjük a lét. Erre a feladatra nem kell egy nagy lángelme és elég egy fő is. Ha valakivel gond támadna, akkor a jövő héten úgyis rendbe tesszük a kirakatot. Ezt a feladatot célszerű úgy beállítani, hogy ismétlődjön hétről hétre. Senki sem szereti, ha összevissza jön a „villanyszámlás".

Ahogy telik-múlik az idő, kezünk egyre tovább ér. Eljön az idő, amikor területünkre betévednek a konkurencia gengszterei is.

GUARD – TÖBB SZEM TÖBBET LÁT

Legfontosabb az irodánk védelme, hiszen ha minket kicsinálnak, akkor a banda fej nélkül összeomlik. Akkor is cselekednünk kell, ha egy ügyfelünket zaklatják, hadd lássák, milyen jó dolog védelmi

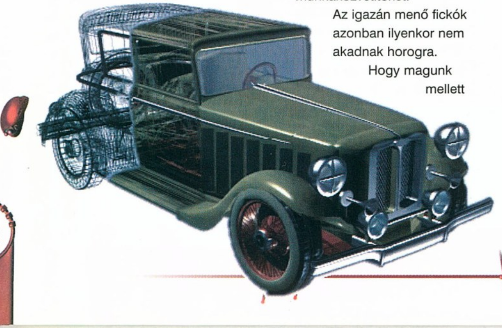
pénzt fizetni nekünk. Ha pedig ennél is nagyobb a területünk, akkor járőrözést kell szerveznünk.

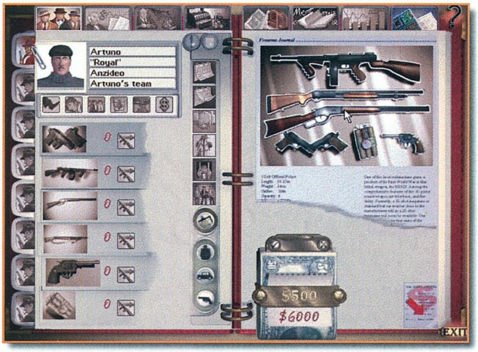
MOSSUK A PÉNZT!

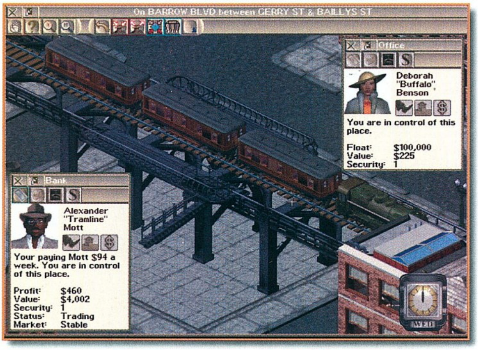
Természetesen nem csak sötét üzelmeink hoznak bevételt. Üzletek vásárlásával tovább növelhetjük bevételeinket, valamint a legális tevékenységek kiterjesztésével nagyobb adót lehet félrekönyvelni. Egy üzlet beindításakor vagy vásárlásakor egy emberünk beköltözik az üzletbe.
A továbbiakban nem adhatunk neki heti utasításokat. Minél nagyobb azonban az üzleti érzéke, annál magasabb profitot fog termelni.

Egy ilyen üzlet persze lassan térül meg. Nekünk nincs időnk generációkat várni, hogy elérjük céljainkat. Ha van egy csendes, szolid kis üzletünk, akkor fektessünk bele még egy keveset. Vegyük meg a háztömb közepét. Ez az üres rész nem túl drága, és helyet adhat egy igazán gyorsan megtérülő tevékenységnek.

Ne feledjük, hogy az alkoholtilalom mellett számos más,







nem egészen legális tevékenység létezik, amelyekre azonban jelentős igény mutatkozik. Küldjünk egy jó képességű embert a tömb közepébe, és ő néhány hét alatt beindít egy virágzó illegális üzletet, az utcáról nyíló kis bolt fedezetében.

Több mint 100 legális és 15 illegális üzlettel találkozhatunk New Temperance utcáin.

RAIDS – HOSSZÚ LEJÁRATÚ HITELEK

A dinamikus fejlődéshez nagy tőke szükségeltetik. A rablás bár kissé kockázatos, mégis a leggyorsabb pénzszerzési lehetőség. Ne pazaroljuk az időnket kis könyvesboltok kifosztására, amikor léteznek áruházak és bankok is! Persze nem csak pénzhez, de az üzleteinkben eladható árucikkekhez is hozzájuthatunk így, ha teherautót is visznek magukkal a srácok.

ADÓK – A KIDOBOTT PÉNZ ESETE

A fizetendő adó csökkentésének is létezik legális és kevésbé tiszta módja, de azért vigyázzunk az adókkal, Al Capone is adócsalás miatt került börtönbe.

EXPLORING – KI KIVEL VAN?

A felderítés során értékes információkat szerezhetünk üzletekről, konkurens bandákról, illegális üzletekről. Ilyen módon találhatjuk meg a többi geng irodáját, amit megtámadva kiiktathatjuk a konkurenciát.

KIDNAP – SZEMÉLYES MEGJELENÉS ELVÁRVA

Az információszerzés másik formája, hogy elraboljuk a tagot, majd kicsit megpuhítjuk és kikérdezzük. Ha nem nagyon rossz a viszonyunk a főnökével, akkor célszerű hazaengedni, mert így nem szabadítunk fölösleges bosszút a nyakunkba.

DONATE VAGY BRIBE, EZ ITT A KÉRDÉS!

A pénz mellett befolyást is kell szereznünk. Itt megint választhatjuk a jó vagy a rövid utat.
Az adományozás legális és az adót is csökkenti, míg a megvesztegetés sokkal célirányosabb és hatékonyabb megoldás.

Ha a polgármesteri címre is törekszünk, akkor ne sajnáljuk a pénzt néhány ingyenkonyhára.

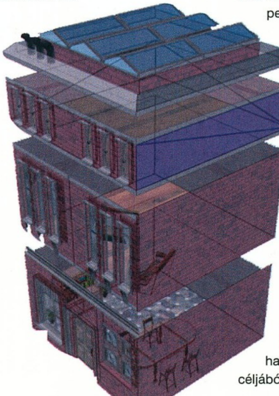
A vesztegetés jóval nagyobb lehetőségeket kínál. A sajtó és a rádió komoly akadályt jelenthet a választási kampány során, ha nem teljesen tisztán szereztük meg vagyonunkat. Egy kisebb költőpénzzel a zsebükben a firkászok is mindjárt leszállnak rólunk.

A hivatalnokokat az ügyvédünk tudja megvesztegetni, de minél magasabb köröket célzunk meg, annál nagyobb a tarifa.
A polgármestert ne nagyon zaklassuk 10 000 dolcsinál kevesebbel. Bár a bírók nehezen hajlanak el, vesztegetéssel megszerezhetjük a bűncselekmény szemtanúinak listáját, akiket már megvehetünk kilóra. Persze érdemes ezt megelőzni, ha már a helyszínen gondoskodunk arról, hogy a rendőr ne lásson semmit. Mindezt az ügyvéddel intézhetjük el, aki hetente rendszeresen lefizeti egy körzet rendőreit.

Vigyázzunk, gyilkosság láttán még egy megvett rendőr sem elnéző!

Nagyjából ezek voltak a hetente kiadható utasítások. Ha már mindenki tudja a dolgát, akkor mehetünk az utcára a jobb alsó sarokban álló épületre klikkelve. Itt a játék már sokkal inkább akció jellegű. Egészen péntek délutánig sorban hajtják végre embereink a feladatokat, amit folyamatosan követhetünk. Itt már csak olyan egyszerű utasításokat adhatunk ki az egyes embereinknek, amivel a váratlan helyzeteket tudják megoldani. Ha esetleg a nagy nyüzsgés miatt nem alkalmas az idő egy bank kirámolására, akkor lehet várni, vagy akár teljesen elvethetjük a tervet. Az emberünkre kattintva utasíthatjuk őt gyilkolásra, támadásra vagy helyváltoztatásra is.

Előbb-utóbb olyan ellenérdekek alakulnak ki két gang között, hogy már nem lehet elkerülni a háborút. Ilyenkor az utcán nyílt összecsapásokra kell felkészülnünk, és minden eszközzel gyengíteni kell ellenfelünket. Az ellenség területén álló üzletek fosztogatásával, a hivatalnokok lefizetésével, terrorakciókkal komoly károkat okozhatunk. Ilyenkor nagyobb kiadásokat kell beterveznünk a feketepiacra, ahonnan a legjobb fegyverekkel lehet felszerelni bandánkat.



A Gangsters legnagyobb hibája talán az, hogy nem lehet két oldalon mindent elmondani róla. A játékot számos változatban játszhatjuk, de a generált város is gondoskodik arról, hogy kétszer ne lássuk ugyanazt a háztömböt. Mindezek ellenére hamar unalmassá válhat a lassú játékmenet, a sok piszmogás nevekkel, üzletekkel. Az utcai rész áttekinthetetlenre sikeredett. Ha pedig mindent látni akarunk, akkor soha sem fejezzük be a játékot, olyan lassan telik el egy hét.

A 3D megjelenítés a látvány mellett semmi pluszt nem ad a játékhoz, mivel a legáttekinthetőbb a háztető-nézet. Gyakorlatilag azért volt szükség a csecse 3D nézetre, hogy el lehessen adni a játékot.

A játék uninstallja után javasolt egy krimisorozat megtekintése a TV-ben, a szemléletmód és a deviáns hajlamok visszaállításának céljából!

Lázi

Összegzés

EIDOS	P133	Grafika:	94%	83%
w	16MByte RAM	Hang:	92%	
Hothouse	140 MByte HD	Játszhatóság:	65%	
w	3D támogatás nincs			

VTCD VIDEOTON

Kompaktlemez-gyártó Kft.

Székesfehérvár

Aszalvölgyi u. 7.

10 ÉVES

A MAGYAR

CD-GYÁRTÁS...

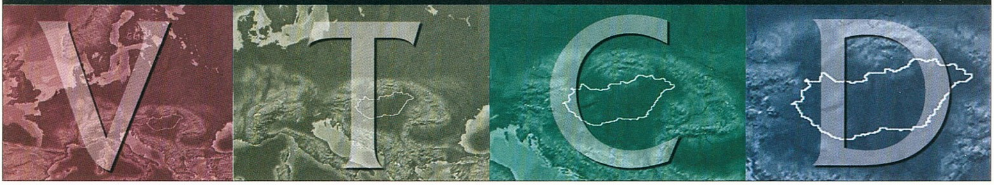
KOMPAKTLEMEZ

KOMPAKT TECHNOLÓGIA

KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS

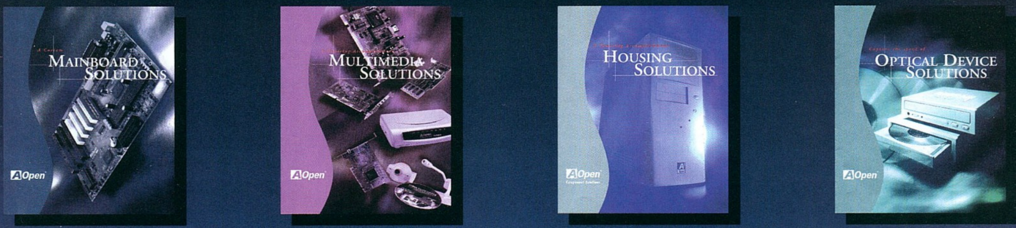
VIDEOTON

8001 Székesfehérvár Pf.: 175 Tel.: (06-22) 329-132 Fax: (06-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



AOpen és ASUS alaplapok

AOpen

CREATIVE DVD kit
48.300 Ft!

Sound Blaster Live
Pro Logic hangfalak

Az ezekkel a kiegészítőkkel felszerelt gép egy komplett házimozi rendszert alkot, és kielégít minden igényt! Hívjon minket, hogy közösen megtaláljuk az Önnek megfelelő konfigurációt.

Már kaphatóak üzletünkben a régen várt TNT alapú (STB, Diamond, Creative) grafikus gyorsítókártyák!

STB TNT TV out 36.000 FT
DIAMOND TNT 31.900 FT

Magyar feliratos DVD filmek legnagyobb választéka, visszavásárlási garanciával.

PC SZERVIZ!!!

Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése.
Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk.

Tomb Raider 3

Minden elkezdődik valahol...a mi történetünk is ilyen...

I. FELVONÁS

Valamikor 1996. vége felé járunk, amikor is két barát már nagyon várja egy program megjelenését. Egyikük kicsit fiatalabb, másikuk valamivel idősebb, de mindketten régóta megfertőződtek a játékok okozta sokktól (még 1984-ben, az ősi C64-es időkben). Nos, fiaink tudtában vannak, hogy valami nagyszerű dolog készül Core-éknál, melyet a fejlesztők október–november tájára ígértek, s Tomb Raider-re kereszteltek. Aztán az egyik napon megjelenik, ráadásul nem sokkal később sikerül is megszerezni a XXX-verziót (ez nem a reklám helye és nem is a titkos vetkőzős verzióé)...

ÁMULAT, CSODA, MESTERMŰ: a fiúk csak ezeket a szavakat ismételgetik. Egy olyan program és vele együtt egy misztikus kalandvilág született, amelybe egyből beleszerettek, és belevetették magukat. Mindent felülmúlt a hangulata és a játszhatósága, no és persze a megvalósítás is. „Minden mást félre, csak Lara kalandozik!!!" ezzel a címszóval vetik bele magukat...Pár nap múlva még lelkesebben újságolják egymásnak a történetet, a megoldásokat (egy-két végzetesnek tűnő elakadás és kb.: 150 mentés után), és a végső küzdelmeket – többször kell ugyanis végezniük a főellenféllel. Ez az, amire mindannyian vágytunk!

SZÜNET

II. FELVONÁS

A két barát az idő múlásával is csak úgy emlékezik a programra, mint valami álomra, ezért amikor megtudják, hogy 1997. decemberében megjelenik a folytatás, kicsit hitetlenkedve néznek össze: „Nincs ehhez egy kicsit korán? Tudnak-e annyit hozzátenni, hogy áthozza az első rész hangulatát?" Aztán megjelenik, s ők egyből nekiugranak, új kalandokra, új ellenfelekre és csapdákra vadászva–vigyázva. Ekkor másodszor is sokk éri őket – A CSODA MEGISMÉTLŐDÖTT –: mindent feledtet a grafika, a kidolgozás (3Dfx-támogatás, járműhasználat, feladatok és potom 280 mentés), a helyszínek és Lara. Core-éknál igazi varázslók dolgoznak!

SZÜNET

III. FELVONÁS (FINÁLÉ?)

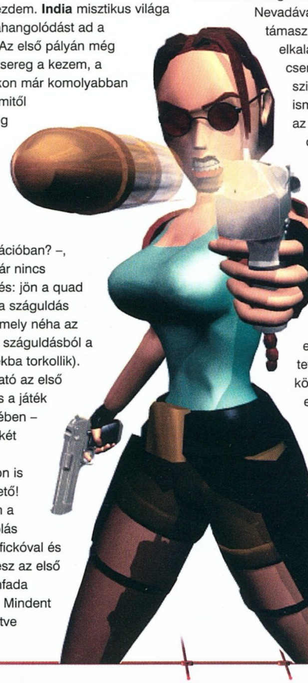
Felröppen az újabb hír: 1998. karácsonyára már játszhatunk az újabb résszel. Az ifjak ezt már tényleg furcsállják: „Nem erőltetett egy kicsit ez a menet? Hova lehet még innen fejlődni?" Megérkezik a demo, ekkorra az ifjak útja már szétvált: idősebbik szereplőnk gyorsan végigjátssza, majd nyugtázza: „Nem rossz, meg kell szerezni." Megszerzi. Megnézi. Elteszi. Van más, jobb, izgalmasabb, de azért megvan. Eltelik egy hónap...

NÉZZÜK CSAK MEG!

Ismét elővettem, megforgattam a CD-t, majd behelyeztem az őt megillető olvasóba. Lássuk, sokat felejtettem-e az eltelt évek során. A történet a szokásos(a la TRI.–II.), látunk egy szélesvásznú, minden második sort nélkülöző intro-t, ám Lara teljesen idegen talajon indul, hogy játsszunk azért, hogy megérthessük a történetet.

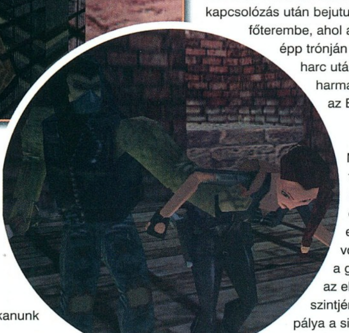
Elkezdem. **India** misztikus világa kiváló ráhangolódást ad a játékra. Az első pályán még csak bizsereg a kezem, a másodikon már komolyabban – vajon mitől őrült meg a fickó az animációban? –, aztán már nincs menekvés: jön a quad bike és a száguldás érzése (mely néha az önfeledt száguldásból a szakadékba torkollik). Itt található az első elágazás a játék történetében – a pálya két külön útvonalon is teljesíthető! Majd jön a leszámolás az őrült fickóval és miénk lesz az első kő, az Infada Stone... Mindent összevetve

India nem egy nehéz helyszín (nagy terek és jó sok víz), kellő gyakorlási lehetőséget biztosít a következő fejezetekhez: mindig mindenhol nézzünk körül és meglesz a megoldás!



Összefutunk a professzorral és összeáll a történet. Újabb megbízatásokat kapunk. Itt lehet választani, hogy merre menjünk tovább. Te meg birkózhatsz Nevadával és a katonai támaszpontokkal, elkalandozhatsz egy csendes-óceáni szigetre mélyebb ismeretséget kötni az ottani őslakosokkal, esetleg kiderítheted a ködös és esős **London** féltett titkait. (Én Angliát választottam: utóbb kiderült, ezt elég rosszul tettem). Az itt következő elbeszélés a helyszíneket olyan sorrendben járja be, ahogyan azt én tettem, DE mindenki olyan sorrendet választ magának, amilyenhez éppen kedve szottyan. (Lapozz a tippekhez, ha többet szeretnél tudni a pályákról, és javaslatot kapni egy ideális végigjátszási sorrendhez!)

London. Itt olyan sokk ért, hogy levegőt sem kaptam!!! Annyira gyönyörű a első pálya, hogy ezt mindenkinek látnia kell. A háztetőkön indulunk, meg kell szoknunk a magasságot, mivel minden rossz ugrás gyors elhalálozáshoz vezet. Mindenhol sokáig és figyelmesen nézelődjünk, ismerjük meg a pályát, többször járjuk be, mert egy helyen véglegesen el lehet akadni (erről később)! Igen hosszú és nehéz ugra–bugrálás után összefutunk az egyik fő bérgyilkossal, aki különleges halálnemet szán nekünk, végül persze ő halálozik el egészen egyedi módon. Elárulja azonban megbízóját, egy bizonyos Sophia Lee-t. A második pálya a londoni metróba vezet (legalábbis annak egy kissé megrongált részébe), amely elég összetett és kusza, de ha sokat járkálunk, minden megoldódik. Jegyezzük meg a marógép helyét, minden lényeges tárgy (két Solomon's Key és az MP5-ös) a közelében rejtőzik. Ekkor megnyílik az út a kis szobába és megkapjuk a Masonic Mallet-et, amit a lánccal zárt ajtónál kell használnunk. Irány a lift, majd még mielőtt befejeznénk vissza a lifttel a rakétavetőért! Ez után érdekes megbízást kapunk, meg kell ölnünk Sophia Lee-t. Meg kell szereznünk egy bizonyos Embalming Fluid-ot, majd azt a kiindulási helyünkre visszahozva megnyílik egy ajtó, hogy be tudjuk fejezni a pályát (amikor felvesszük



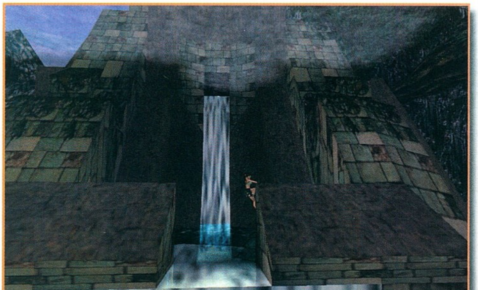
a kért tárgyat, választhatunk, merre akarjuk folytatni a kalandozást, én a falrésbe másztam, de lehet a vízbe is esni). Itt újabb szerkezetet használunk, egy tengeralatti motort, melyre még reflektorokat is szereltek. A víz alatti résznél igen pontosan ki lett számolva az idő, úgyhogy vigyázzunk, mert különben Lara megfullad. Ha mindezeket a kalandokat túléltük, összefutunk Sophiával, aki mellesleg biológiai kísérleteit embereken végezte el. Társnak szeretne minket, természetesen mi nem engedünk a csábításnak – muszáj leszámolni vele! Jutalmunk a második kő, az Eye of Isis.

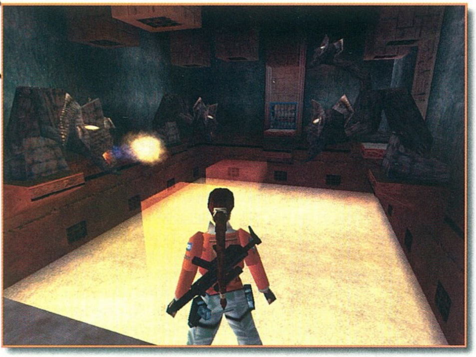
Jöhet az Óceán és térsége: a **South Pacific.** Az első pálya legelőször is hatalmas méretével vívja ki elismerésünket. Kár, hogy soha nem tudjuk, melyik kerékkel milyen ajtót nyitottunk ki (bár lehet követni a köteleket a fák között). A zulu bennszülöttek szép kis falut alapítottak a dzsungelben, sajnos azonban nem ismerkedésük célpontját látják bennünk, hanem az ebédjüket (kannibálok). A mocsárba még ne menjünk! Végül rábukkanunk egy szerencsétlenre, aki már csak annyit szeretne az élettől, hogy nyugodtan halhasson meg. Kezében egy térképet szorongat, melyet azzal a céllal ad nekünk, hogy találjuk meg a társait, akik egy lezuhant katonai repülő körül lézenghetnek. A mocsár titkos térképe segítségével gyorsan megleljük a katonákat, akik, ha nem vesszük őket tűz alá, nem lőnek ránk, csak a velociraptorokra és a T-Rex-re. Két kulcsot keresünk, melyek a Commander és a Lt. dögcéduláin lógnak. Ha megtaláltuk, irány a gép, indítsuk be a rakétavetőt, lőjünk le vele minden raptort (sajnos a katonák is áldozatául esnek), majd szemben a falat és máris találkozunk a zuluk törzsfőnökével. Először el akar minket fogyasztani, majd kellemesen elcsevegünk az őseiről és arról a misztériumról, ami a polinéz ősöket körülöleli.

A harmadik pályán egy kajak segítségével nagyot kalandozhatunk a vízmosásokban és a vízesések mentén. Itt inkább a kalandelemek dominálnak. Végül irány **Puna** (tényleg így hívják!) **Temploma:** némi eszeveszett futkározás és kapcsolózás után bejutunk a főterembe, ahol a főgonosz épp trónján ül. Rövid harc után miénk a harmadik kristály, az Element 115.

Nevada. Nem igazán tetszett, kevés eredeti elemet vonultatott föl a grafikában és az ellenfelek szintjén. Az első pálya a sivatagban indít, eleinte csak néhány keselyű és csörgőkígyó zavarja meg a csendet, majd a duzzasztógátnál már munkások is lesnek ránk. (Kellemes ijedtséget és adrenalinszint-növekedést nyújt egy–két gyakorlatozó vadászgép). Egy kisebb kihelyezett katonai bázisra kell bejutnunk, ahol egy újabb quad bike-ot találunk. Ezzel kell beugratnunk egy nagyobb katonai objektumba. Ez elég balul sikerül, ráesünk a kerítés tetejére és elvesztjük eszméletünket...egy börtönben térünk magunkhoz. Szinte mindenünket elvették (a 'la Tomb Raider 2 óceáni bázisa), csak a köveink maradtak meg és egy kis egészség–csomag. Az őrséget riadóztatva kiszaladunk és kiengedjük a többi rabot, akik igazi jó rabtársakként elagyabugyálják az őröket, így mi hozzájutunk azok kulcsaihoz és tárgyaihoz. Elég sokáig szaladgálunk mindenféle fegyver nélkül, majd végre rábukkanunk a pisztolyokra (abban a teremben, ahol egy rakodódaru van). Innentől Lara visszanyeri akciókirálynői mivoltát, és immár saját kezűleg vesz elégtételt a rajta ejtett sérelmeken. Miután sikeresen kikapcsoltuk a vízben állandóan beszívó ventilátort, feljutunk a felszínre és elrejtőzünk egy teherautó belsejében. Kihallgatjuk az őrök beszélgetését, és frissítőt kortyolgatva utazunk az Area 51-be. (Ez az USA egyik legszigorúbban őrzött katonai objektuma, bár a létezését még mindig jótékony homály fedi). Itt főleg arra kell vigyáznunk, hogy az infrasugarakat kerülgessük: a piros egyből elhalálozáshoz vezet, a zöld helyi riadót indít be, lőni fognak ránk az automata géppisztolyok. Kulcsokat és CD-ket keresünk, majd egyre beljebb jutva felfedezünk egy UFO-t (ezenkívül találkozunk még elektromos lebegővasúttal is). A boncteremben látunk egy földönkívüli lényt is – kiderítendő hogyan működik őkelme –, majd egy másikat üvegvitrinben. Ha kinyitottuk az UFO-t, nyomás a gyomrába, ahol is elnyerjük jutalmunkat, az Ora Dagger-t. A változatosság kedvéért itt nincs főellenfél.

Egy elég érdekes – mondhatni tudományosan kivitelezett – landolással megérkezünk az Antarktisz-ra. Itt a célunk megkeresni a professzort, hogy megtudjuk mi a terve a kövekkel. Az első pályán egy nagy szállítóhajó mellől indulunk útnak. Elég kusza a pálya, de nem túl nehéz, csak meg kell jegyezni, mi hol található. A küzdelem célja a gate control key, ami motoros gumicsónakunkat nem korlátozza





mozgásában. Ehhez először is be kell üzemelnünk a hajtóműveket, bekapcsolva a benzinellátásukat – minderről a falon található térkép tájékoztat. A kapu után megtalálhatjuk a vízben a kunyhó kulcsát, mely kiindulópontunk mellett fekszik – érdekes, hogy a kunyhó csak egy titkos hely. Végre itt a professzor: egykedvűen fogad, miközben zavartalanul étkezik tovább, Lara előbb-utóbb kijön a sodrából a további tervek hallatán és pisztolyt fog rá. Erre ő nemes egyszerűséggel csapot-papot ránk borít, és eliszkol egy titkos földalatti lifttel, melynek tetejére Lara még gyorsan ráugrik. Így máris a második pályán vagyunk mélyen a Föld gyomrában. Mutánsok és lángszórós katonák nehezítik egymás és Lara dolgát. Nagyon tetszett a csillében utazás – bár addigra, mire mindent megtalálunk a kellő helyen, elég unalmasnak fog tűnni a sok csoszogás ezzel a közlekedési eszközzel. Végül leeresztünk egy búvárharangot, hogy mélyebbre is le tudjunk jutni, és máris belépünk a végső megmérettetés helyszínére. Ez egy titkos, ősi polinéz város: nemcsak a ma tudósai vájtak járatokat a Földbe, hanem az ősök is hasonlóképp szorgoskodtak. Először jó sokáig csak szaladgálunk és húzgáljuk a kapcsolókat, ellenfeleknek nyoma sincs, majd megérkeznek, először zöld darazsak képében – állandóan újratermelődnek, pfuj! –, majd nagy masztodonok formájában, akik energialövedékeket puffogtatnak és elhalálozásukkor hatalmasat robbannak. Iszonyú méretű a pálya, de nem csak ezért elrettentő; ide mindent belezsúfoltak a játékból, ami azt jellemzi – kapcsolózás, ugra-bugra, lövöldözés, rengeteg csapda, földrengés (itt meg is fájdult tőle a fejem). Négy darab ősi arcképet kell megtalálnunk és a helyükre illesztenünk ahhoz, hogy a némileg átváltozott professzorral találkozzunk, és végre megérdeklődjük tőle, jól érzi-e magát. Ha meggyőztük – ki milyen fegyvernemet választva –, akkor már csak ki kell menekülnünk…megnézhetjük a jól kiérdemelt véganimációt és a készítők listáját. (ITT A VÉGE???)

ELLENFELEK, FEGYVEREK

A lista a teljesség igényével készült. Az ellenfelek elég sokfélék, bár akik már az első részek valamelyikével játszottak, azoknak egy részük már ismerős lehet. Akkor belevágok:

India: majmok, kígyók, tigrisek, szobrok, piranhák, keselyűk.

London: varjak, biztonsági őrök (infrakeresős automata puskával), katonatisztek, hobók (bunkóval vagy fáklyával), patkányok, farkasok, krokodilok, búvárok, metrószerelvény.

South Pacific: bennszülöttek (köpőcsővel vagy lándzsával), krokodilok, velociraptorok, kicsi dinók (tudjátok a Jurassic Park 2-ből), baziliszkek, piranhák és persze a jó öreg T-Rex (még erősebb és gyorsabb, mint valaha).

Nevada: keselyűk, csörgőkígyók, katonák (gumibottal vagy pisztollyal, esetleg automata infrakeresős puskával – a hátukra festett MP-felirat miatt a barátommal Metál Petinek hívtuk őket), farkasok, munkások (a dzsekijük hátára festett lángoló halálfej láttán remélem mindenkinek eszébe jut a Doom 2 – aranyos tisztelgés a „nagy öreg" előtt).

Antarktisz: piros pufajkás őrök, lángszórós őrök, farkasok, savat köpő mutánsok, hatalmas nagy fogú mutánsok, zöld darazsak, masztodonok (a Föld ősi védelmezői).

Azt hiszem az ellenfeleknél mindenki megtalálta a szívéhez legközelebb állót. Az eddigi három részben a készítők ellenfelekből igen hatalmas kínálatot vonultattak föl, de csak kettő szerepelt mindegyikben: a farkas és a krokodil (bár lehet, hogy én a kutyákat is farkasoknak néztem).

Lara fegyverarzenálja ruhakollekciójával párhuzamosan bővül részről részre. Ha már az öltözékeknél tartunk, személyes kedvencem a Londonban viselt testre simuló szerelés volt. De vissza a fegyverekhez és rövid jellemzésükhöz: pisztolyok (Lara leghűségesebb társai), puska (legkevésbé ezt a fegyvert kedvelem, a játék alatt soha nem használtam), Desert Eagle (új fegyver, aki játszik a Fallout 2-vel, az onnan is ismerheti, iszonyú pusztításra képes, de elég kevés töltény jár hozzá, nagyon tetszett), szigonypuska (továbbra is a víz alatti harcok egyke fegyvere, ezt sem szeretem, mert nagyon nehéz vele célozni), uzik (nagy tűzerő, de nagyon nagy muníciófelhasználás), MP5 (az M16-ot váltotta fel, és egyből a kedvencem lett, mivel nagy a tűzereje, keveset fogyaszt és mindig elég hozzá a muníció), rakétavető (nagy tűzerő, kevés muníció) és gránátvető (ugyanaz, mint az aknavetőnél, csak a lövedéke pattog, nem egyenes pályán halad).

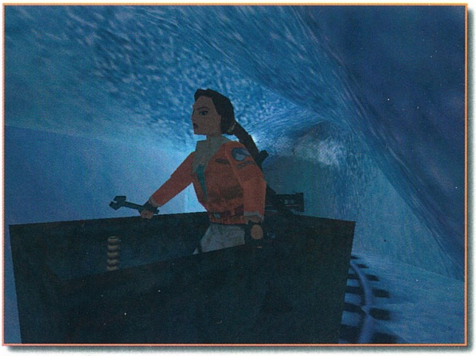
TIPPEK, TRÜKKÖK, HASZNOS TANÁCSOK

▣ **Legfontosabb: mindig mindenhol nézelődni kell!!!** Inkább vegyük észre előbb azt a fránya járatot, elmozdítható követ, kapcsolót, kulcsot, ajtót stb., minthogy órákig keresgéljünk és cifra kifejezésekkel jutalmazzuk a tervezőket – így is fogtok átkozódni (én már csak tudhatom…).

▣ Ami nem megy, azt pedig erőltessük. Ha tizedszerre sem sikerül az ugrás, lehet, hogy utána mégis és a jutalom nem marad el.

▣ Lazítsunk, mielőtt leülnénk játszani, mert türelemre szükségünk lesz bőven! Ha úgy érzed, hogy van felszabadult 10 perced megnézni mi is az a Tomb Raider, akkor inkább ne tegyed, mert időre aztán szükséged lesz bőven (a gép csak a tiszta játékidőt méri!). Lazítani…és nyugi…menni fog…

▣ Mentsünk sűrűn (na, azért ne minden jól sikerült ugrás után!), hiszen a készítők nem váltották be az ígéretüket és nem kristályokkal kell mentenünk hanem ezt ott és annyiszor tesszük, ahányszor nem



szégyelljük (sajnos bevallom, én is sűrűn éltem ezzel a lehetőséggel).

▣ Járjuk körbe a pályákat, ismerjük meg azokat, jegyezzük meg a zárt ajtók és padlók helyét, hogy aktiválásuk során ne essünk pánikba, hogy „Most–mit–és–hol–nyitottam–ki–Úristen!".

▣ Lehetőleg ne lőjük le azokat a szereplőket, akik nincsenek ellenünk! Még segíthetnek rajtunk, különben sem zavarnak minket a cselekvésben, csak néha meglökdösnek.

▣ Általában minden fegyvert kétszer lehet megtalálni, így ne türelmetlenkedjünk, ha sokáig nem tehetjük őket magunkévá.

Íme a beígért ideális helyszínsorrend (higgyetek nekem, drágán megfizettem érte a tanulópénzt): India, Nevada, London, South Pacific, Antarctica. Íme az indoklás.

1. Nevada a legkönnyebb pályacsoport ellenfelek szintjén – a pisztolyokkal mindent el lehet érni –, ráadásul amikor a börtönbe visznek, mindenedet elveszik (képzelhetitek, hogy örülhettem több, mint 600 Uzi és 700 MP5 töltényem, mintegy 20 rakétám és 15 gránátom elvesztésének, ugyanis szabadulásomkor én nem leltem meg őket!!! – a TR2-ben bezzeg ugyanezt eljátszották, de ott fellelted őket), még egy ok, hogy itt találod meg a Desert Eagle-t, ami a legnagyobb pácból is kihúz, ha bírod munícióval;

2. Londonban is jók a pisztolyok, de itt megtalálod az MP5-öt (manőverezz ügyesen, amikor elindul a marógép és a tied lehet, onnantól pedig ohne problem), illetve a rakétavetőt (a metrós pálya legvégénél kapcsoló, lifttel vissza, a kinyitott ajtón be és voila), ezek egyébként a legnehezebb pályák – néha igazán komolyan elrejtették a továbbjutást.

3. A South Pacificet a velociraptorok miatt hagynám utoljára, hiszen itt már lesz gyorstüzelő fegyvered, ami nem árt, mert a bennszülöttek is bőven ittak az élet nedűjéből, hiszen ők is szívósak igazán.

TOVÁBBI TIPPEK

▣ az első főellenfélnél megálltok a leghosszabb platform egyik végében, aztán alt+jobbra, majd balra és közben folyamatosan tűz – így nem estek a lávába, és ő sem talál el a tüzes lövedékeivel;

▣ ami Sophia Lee-t illeti, őt agyon kell rázatni az árammal (hiszen golyó nem fogja), egy elsőre lehetetlennek tűnő ugrás és egy jól irányzott lövés a kapcsolószekrénybe (ez utóbbi pont szemben található a célpontukkal, a mi térfelünkön legfelül);

▣ a bennszülöttek főpapja elég egyszerű préda (lásd első főellenfél taktikája), csak a két baziliszkjét kell kilőni, aztán őt;

▣ London első pályáján van egy rész, ahol egy pontosan kivitelezett ugrással be tudunk ugrani a vízbe, aztán nincs tovább…NE TEGYÜK EZT, inkább kapaszkodjunk;

▣ Londonban a metrós pályán az az ajtó, amelyik a jegyblokkoló automaták soránál fekszik egy titkos hely, kulcsa a kardokkal lezárt ajtótól balra fekvő lila függöny mögött nyugszik;

▣ bug vagy poén, de az Embalming Fluid-ot nem kell odaadni a hobók vezérének, mert végig tudsz menni másképpen is (ez azért elég érdekes, nem?);

▣ a lezuhant repülőgép pályáján a repülő tetejére történő mászás nem fáról ugrással, hanem fölhúzódzkodással történik – a gép elejénél és annak bal oldaláról;

▣ ugyanezen a pályán a T-Rexet nem kell megölnünk, mert sok munícióba kerül és nem zavar, csak néha bekap (nyam-nyam);

▣ még egy tipp ehhez a pályához: a forgatható rakétavetővel a szemben lévő falakat is szét kell lőni, hogy bemehessünk a templomba;

▣ Puna (de ezt akkor is így nevezték el!) Templomában a forgó kerekes termet kétféleképpen lehet megoldani: profiknak futva és ugrálva cirka 1,5 óra alatt – kicsit sűrű Lara elhalálozási mutatója –, kezdőknek falhoz szaladás és lapulás, ha a tengelyeknél állunk, a kerekek nem érnek el;

▣ végső soron szegény mellettünk harcoló katonákat is lelőhetjük, mert éppen leledzik náluk MP5-ös muníció (khm);

▣ az első nevadai pályán ne essünk be a vízbe, mert nem tudunk visszamászni (szerintem legalábbis);

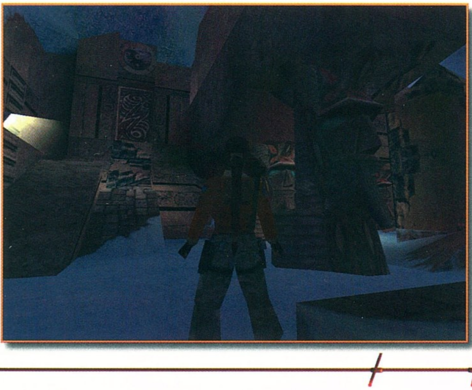
▣ a kajakkal és a gumicsónakkal, ha megfelelő távolságra állunk a parttól, akkor Lara nem a vízbe, hanem a partra ugrik majd ki;

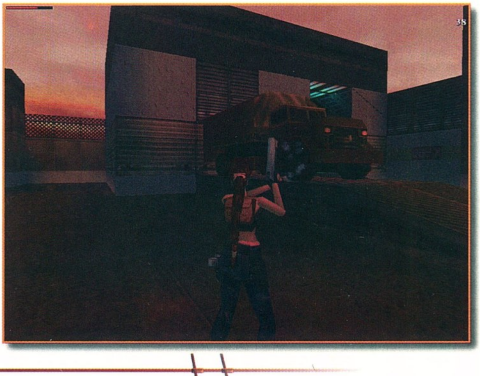
▣ az Antarktisz vize jeges, így itt nem a levegő mennyisége a mérvadó, hanem megfagyásunk mértéke, ez a csík elég gyorsan fogy, úgyhogy víz alá csak mentés után menjünk, mert bármikor belehalhatunk, inkább többször nézzünk körül a vízben, próbáljuk el, mit kellene tennünk és töltsünk állást;

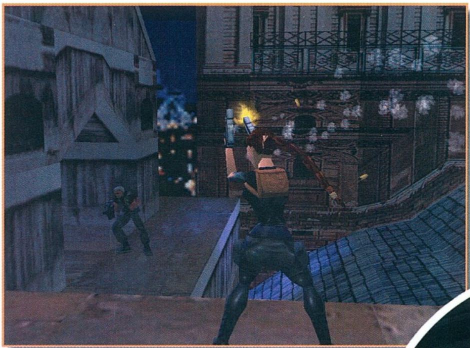
▣ a bányában a csilleútvonalak következő teljesítési sorrendjét javaslom: középső – feszítővas majd a főteremben ezzel az akkumulátor, alsó – kurbli, felső – a búvárharangot kell leeresztenünk az előbbi két tárggyal,

▣ a titkos polinéz templomban szembetalálkozunk 5 egymás melletti kapcsolóval – persze ohne info –, melyeken figurák láthatók: ha ezeket figyelmesebben megnézzük, akkor rájövünk, hogy mely figurák szerepelnek többször is a rajzokon. Ezután azokat a kapcsolókat megnyomva, ahol ezek a figurák találhatók, lent kinyílik a rács (magyarul: balról-jobbra meg kell húznod az első, második és ötödik kapcsolót);

Dióhéjban ennyi tippet adhatok, de a végére hagytam még egy nagyon fontos tanácsot: gyakoroljunk, ha érezzük, hogy menne még jobban is Lara irányítása, mert bár megtanulni könnyű, kiválóan elsajátítani ezt a tudományt, nagy kézügyességet igénylő dolog







VÉLEMÉNY

Pozitívumok: A bevezetőben már olvashattátok, hogy ez a játék nálam inkább szerelem. Na, nem Lara kisasszony és gömbölyű idomai iránt. Nem én magát a JÁTÉKOT szeretem. Már szinte a fanatizmusig. Soha nem hoz ki a sodromból, ha akár tízszer-húszszor rontok el valamit, mert úgyis meg fogom csinálni. Tudom. Nem ez a lényeg…hanem az, hogy látom azokat az értékeket, amiket a fiúk hozzátettek és királynővé tették Larát. Az sem véletlen, hogy immár harmadszor is tökéletesen sikerült. Minden pályán ugyanaz a cél, de mindegyikhez nyújtanak valami olyan pluszt, ami azt mondatja Veled, hogy abbahagyom, csak még ezt a pályát befejezem. Aztán természetesen megnézed a következőt, és megint találsz benne olyat, ami magával ragad. Ördögi kör ez… S ez az, amiért tetszik: látszik mindenen, hogy iszonyú energiát fektettek bele: a pályák tervezése nálam minden képzeletet felülmúlóan király (fiúk, ez tényleg mestermunka, gratulálok, ilyet nagyon kevesen tudnak felmutatni), nagyon szépek a textúrák (bár én csak a saját TNT-mről 1024x768-ban tudok nyilatkozni), sőt néha álomszépek, az ellenfelek design-ja is kitűnő, jók a zenék (könyörgöm miért nem audio-track-ek, mert így sok az üresjárat), és a hangok is.
A finomságokra is ügyeltek: színes fények; torkolattűz és füst; szép effekt, ha vízbe lövünk aknavetővel; látszik Lara lehelete az antarktiszi helyszínen – mindenki észre fog venni valami neki tetszőt.

Átvezetés: Gondoljatok bele, hogy a Core úgyszólván más játékot nem is készít Lara megjelenése óta, mert iszonyú nyomás nehezedik rájuk. Mindenki nagyon várja az újabb részeket, és itt teljesíteni kell, mert különben fel is út, le is út.

Negatívumok: Igazán sajnálom, hogy az engine nem tud megfelelő árnyékokat, csak szögleteset. Az is zavaró hiba, hogy a szereplők rendszeresen beleolvadnak a talajba, Lara feje pedig elég sokszor tűnik el a falban. Ráadásul az ellenfelek IQ-ja a kerge marháéval vetekszik (mondhatnám úgy is, szaladgálnak fel-le, mint a mondabeli Laci bácsi, akit fejés közben érzékeny helyen rúgott meg a tehén): szóval buták, na! Aztán itt vannak még az animációk: miért harmadképernyőn és minden második sor kivételével? A véganimáció szerintem igen soványra és jellegtelenre sikerült, de én el tudom fogadni olyannak, amilyen. Nem bocsátkozom találgatásba, nem szidom a programozót, őt kellene megkérdezni, hogy MMM (mi, mennyi, miért). Nagy ötlet a nem ellenfél-szereplő bevezetése, csak könyörgöm miért fogom rá a pisztolyt??? (néha akarva-akaratlanul lő az ember beléjük is).

Furcsa, hogy az átvezetőkben nem mozog a szereplők szája, az animációkban viszont igen (elég érdekes, nem?). Végül a legbosszantóbb: a vízben található ajtók néha hiába nyitottak, mert Lara falnak érzékeli őket, ha nincs olyan mentésünk, melynél az ajtót még nem nyitottuk ki, akkor kezdhetjük az egész pályát elölről!!!

Konklúzió: Kár, hogy véget ért Lara újabb története. Kíváncsi vagyok további sorsára. Biztos vagyok benne, hogy lesz negyedik rész, csak az a kérdés, hogy mikorra, mert szerintem nem ártana újraprogramozni az egészet, 1999 végére szerintem a konkurencia is feljebb helyezi azt a bizonyos lécet. Még egyszer gratulálok a fejlesztőknek, egy szenzációs élménnyel ismét gazdagodtam, méltó lett a folytatás az elődökhöz.

Ennél szebb végszó pedig szerintem, nem kell: kalandra fel! (1999-ben látunk-e majd újból?)!

Dauby

PC GURU WOW!

Összegzés

Core Design	P200	Grafika:	96%	95%
www.coredesign.com	32 MByte RAM	Hang:	88%	
Eidos	10 MByte HD	Játszhatóság:	98%	
www.eidosinteractive.com	3Dfx, D3D támogatás			

JANUÁRI ÁRZUHANÁS!

SZÁMÍTÓGÉP AKCIÓ!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk.
Az **ACOMP Base** Intel® Pentium® MMX processzorral a legolcsóbb számítógép konfiguráció, amely Windows® 98 tökéletes futtatására alkalmas. Kialakítása és különösen kedvező ára miatt ideális a kezdő felhasználók számára. Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt.
Az **ACOMP Xplorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy tökéletesen kialakított játék- és munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas. A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is.
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagyágyú. Lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt.

Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában. Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

ACOMP Zenith

Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 32MAX PANASONIC CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- Intel i740 AGP videókártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 350MHz — **Nettó ár: 174.900 Ft**

Pentium II 400MHz — **Nettó ár: 199.900 Ft**

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 32MAX PANASONIC CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron vagy Pentium®II processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron A 300MHz — **Nettó ár: 109.900 Ft**

Pentium II 333MHz — **Nettó ár: 129.900 Ft**

ACOMP Base

Pentium® MMX processzorral

- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- PCI videókártya 2MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz — **Nettó ár: 89.900 Ft**

8.4GB HARD DISK

64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

AKCIÓS termékek

	Nettó ár
ABIT BH6 alaplap	23.992 Ft
ATI Charger 3D AGP 8MB RAM	7.992 Ft
3Dfx Voodoo II kártya dobozos 12 MB EDO	19.992 Ft
3Dfx Voodoo II Banshee kártya 16 MB EDO	19.992 Ft
Sound Blaster Live! Value dobozos PCI	19.992 Ft
15" PANASONIC T5F68 monitor	46.992 Ft
PANASONIC 32max EIDE CD-ROM	11.992 Ft
Windows 95 SR2 CD/lemez OEM	9.992 Ft
Sony PlayStation + 1 irányító	26.992 Ft

ABIT, ASUS, ACORP, ARISTO
Intel 440 LX chipsettes Pentium II alaplapok
9.992 Ft

*illusztráció

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX processzor, 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany

4.3GB HARD DISK

64MB SD RAM

12.1" TFT színes kijelzővel — **Nettó ár: 319.900 Ft**

13.3" TFT színes kijelzővel — **Nettó ár: 349.900 Ft**

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM NoteBook vásárlása esetén!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Baldur's Gate

Hol vagyok? Nahát, ülök a számítógépem előtt, de sajnos most nem a Baldur's Gate fut, ez itt nem a Forgotten Realms, még kard sincs a billentyűzetem mellett. Akkor megírom nektek milyen az, amikor egy játék elvarázsolja, és rabul ejti az embert (lelkében talán elf vagy törp), és bizony ott ragad a lelke időn, s téren túl, távoli, mások által megálmodott világokban...

A '98/12-es számban még úgy gondoltam, túl leszünk az alapvető dolgokon, hogy – amikor megérkezik a final verzió – ezekkel már ne kelljen foglalkozni. De mégis muszáj, mert rengeteg fontos dolgot kihagytam. Ha minden igaz, legalább száz órát fogtok ebben a világban eltölteni (a magam részéről talán ezret is), ezért feltétlenül érdemes egy olyan karakterrel végigjátszanotok, aki egyrészt a lehető legoptimálisabb tulajdonságokkal rendelkezik, másrészt belsőleg is tökéletesen tudtok azonosulni vele.

Emiatt a karaktergenerálásnak sokkal nagyobb jelentőséget kell tulajdonítani, mint ahogyan azt egy béta verzió megtekintése után elképzeltem. Ami fontos és akkor kimaradt, az következzen itt és most. Remélem, még arra is jut hely, hogy megkezdjem a végigjátszás leírását, még ha csak a prológus lezárásáig jutok is el.

SPECIÁLIS TUDNIVALÓK KARAKTERGENERÁLÁSHOZ

Faji módosítók

Human. Az emberek egyetlen speciális tulajdonsága, hogy csak ők választhatják a paladin (lásd később) karakterosztályt, valamint átképezhetik magukat másik kaszthoz (dual class) tartozóvá. Ekkor azonban annak a tulajdonságnak, ami az adott kasztba való átlépéshez követelmény, minimum 17-nek kell lennie.

Elf. Ami itt kimaradt: az elfeket az AD&D szabályok szerint nem lehet feltámasztani. Ezt szerencsére még nem volt alkalmam kipróbálni. További fontos tudnivaló, hogy ezek a karakterek az íjakhoz (nem számszeríj), valamint short és longswordhoz +1 pont támadási módosítót kapnak. Elf nem lehet paladin, druida vagy bárd.

Half-elf. Nem csak ők választhatnak multi karakteroszályt, de háromszorost igen. Ők is kapnak kisebb szintű charm és sleep ellenállást.

Gnome. A constitution értékének függvényében nő a mágiaellenállásuk! Kizárólag fighter, cleric vagy thief lehet, illetve ezek multi-class variációja.

Halfling. Ha dobófegyvereket használnak +1 módosítót kapnak a támadáshoz. Kizárólag fighter, cleric vagy thief lehet, illetve ezek multi-class variációja.

Dwarf. Természetüknél fogva idegenkednek a varázslatoktól, kizárólag a papi imák elsajátítására képesek. Ráadásul +1-gyel támadnak orkok, félorkok, goblinok és hobgoblinok ellen, valamint rájuk ogre, troll, ogre mage, óriás és titán –4-gyel támad. Ennek oka a méretekben keresendő... Kizárólag fighter, cleric vagy thief lehet, illetve ezek multi-class variációja.

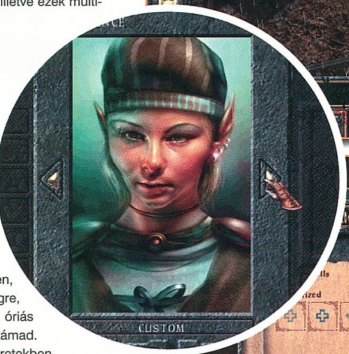
Az AD&D szabályai szerint az egyes fajokra a következő módosítók vonatkoznak:
Dwarf: +1 constitution, -1 charisma,
Elf: +1 dexterity, -1 constitution,
Gnome: +1 intelligence, -1 wisdom,
Halfling: +1 dexterity, -1 strength.

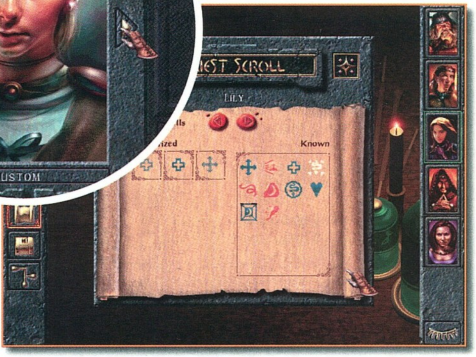
KARAKTEROSZTÁLYOK (CLASS)

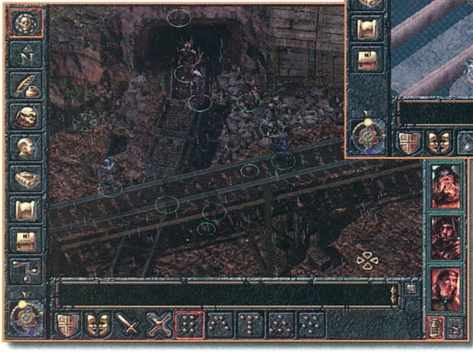
A **warrior** karakterosztályba tartoznak: fighter, ranger, paladin. Bármilyen fegyvert és páncélt használhatnak. Életerejük 1d10. Mágikus tárgyak használatában bizonyos megkötések vonatkoznak rájuk. A paladin és a ranger sokkal lassabban fejlődik a harcosnál (magasabb xp elérése után lép szintet).

Fighter. Az AD&D szabályai szerint, ha ereje 16 vagy annál magasabb, akkor tíz százalékkal több xp-t kap! Nem tudom, ez itt működik-e, de remélem igen. Kizárólag a harcos karakterek tudnak specializálódni egy fegyverre.

Ranger. Kizárólag jó beállítottságú karakterek, ha nem ennek megfelelően viselkednek, akkor isteneik kegyeiből kiesve, jellemváltás kíséretében közönséges harcosokká degradálódnak. Elvileg nincs megkötve, milyen páncélt visel, de néhány speciális tulajdonsága csak akkor érvényesül, ha könnyebb páncélt visel. Speciális ellenfelet választhat magának, akire +4-gyel támad. Az erdőjáró karakter különleges képessége, hogy az állatokat az irányítása alá tudja vonni egy időre! Ez lehet szelíd és vadállat is. Már én is irányítottam ezzel a módszerrel patkányt és tehenet is, bár ez utóbbi nem tudott követni, sajnos. Komolyra fordítva a szót,







fontos még a ranger lopakodási képessége, mely szintjének függvényében növekszik. Ha a strength, dexterity és wisdom értékei elérik a 16-ot, akkor tíz százalékkal több xp-t kap.

Paladin. Kizárólag ember lehet. Szintén vonatkozik rá az elhivatott jóság megkötése. Ráadásul egy paladin kizárólag lawful good beállítottságú lehet, és ennek megfelelően kell viselkednie. Különös képessége a detect evil, azaz a gonoszság felismerése. A paladin +2-t kap minden mentődobáshoz, immunis a betegségekre, szintenként 2 hp-t tud naponta kézrátétellel gyógyítani. Mindezek felett olyan védőaura veszi körül (tíz láb sugarú körben), melyen belül minden gonosz teremtmény –1-gyel támad. Turn undead képességgel is rendelkezik. Ennek segítségével elűzheti, vagy akár meg is semmisítheti az élőholtakat, ördögöket vagy démonokat. Szintén nem tudom, van-e a Baldur's Gate-ben ilyen, de a paladinnak elvileg rendszeresen adakoznia kell (bevételeinek tíz százalékát). Ha a strength és charisma értékei elérik a 16-ot, akkor tíz százalékkal több xp-t kap.

A **priest** karakterosztályba tartoznak: cleric, druid. Varázslataikat istenük biztosítja, de csak képességeik függvényében tudják memorizálni őket. Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy megtanulják spellt, memorizálnak (ehhez nyolc órát pihenniük kell), majd ha felhasználták a varázslatot, az egész folyamatot kezdhetik elölről.

Érdekes, hogy az alacsonyabb szinteken a papok fejlődnek gyorsabban, viszont az ötödik szinttől a druidák fejlődéséhez sokkal kevesebb tapasztalati pont szükséges. Életerejük 1d8.

Cleric. Bármilyen páncélt használhat, viszont csak zúzó fegyvereket forgathat. Speciális képessége – akárcsak a paladinnak – a turn undead.

Ha a wisdom értéke eléri a 16-ot, akkor tíz százalékkal több xp-t kap.

Druid. Kizárólag „természetes" védelmet viselhetnek, azaz bőrpáncélt, fapajzsot stb. Fegyvereik lehetnek: bunkó, sarló, dobónyíl, dárda, tőr, handzsár, parittya és bot.

Nem használhatnak minden szférát a papi varázslatokból. Kizárólag a következőket: all, animal, elemental, healing, plant, weather. A divination szférához részleges hozzáférése van.

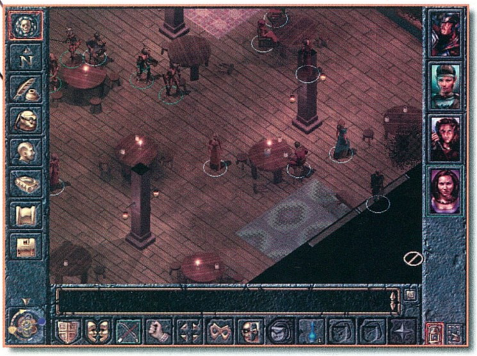
Plusz kettőt kap minden mentődobáshoz tűz és elektromosság ellen. Elvileg egy druida gyorsabban mozog a növényekkel sűrűn benőtt területeken és képes megtanulni az állatok nyelvét is. Az igazság az, hogy a druida karaktererőssége a magas szinteken (hetes felett) bontakozik ki, ez azonban a Baldur's Gate-ben még nem érhető el.

A **rogue** karakterosztályba tartoznak: thief, bard. Életerejük 1d6. Ez ugyan kevésnek tűnik, de nagyon gyorsan fejlődnek (majdnem kétszer olyan gyorsan, mint például egy harcos).

Thief. Fegyverhasználata csak kis mértékben korlátozott, viszont az általa viselhető páncélzat terén már jóval kevesebb szabadságot élvez. Ugyanis ha nem bőrpáncélt visel, akkor speciális képességeit nem tudja tökéletesen használni. Speciális tulajdonságai: zsebmetszés, zárnyitás, csapdaeltávolítás, rejtőzködés. Érdemes megjegyezni, hogy a rejtőzködésre a tolvaj körönként dob, és ettől függ, hogy észreveszik-e.

Ha a dexterity értéke eléri a 16-ot, akkor tíz százalékkal több xp-t kap.

Bard. Tipikus minden lében kanál karakter (copyright Bird). Meglepő módon, már a második szinttől használhat mágus varázslatokat, ezért nem árt, ha magas az intelligenciája. Dala pozitívan befolyásolja az őt halló csapattagok harci képességeinek kibontakozását. Speciális képessége a zsebmetszés.



TIPP

■ Az életerő (hp) karaktergeneráláskor mindig maximum értékkel indul, de szintlépéskor már kockadobás dönti el ennek értékét. Ezért érdemes mindig elmenteni a játékállást, mielőtt elfogadnád a magasabb szintet.

■ A multi-class karaktereknél ügyelj arra, hogy speciális képességeiket csak az adott kaszt megkötéseinek figyelembevétele mellett tudják kibontakoztatni. Tehát például egy fighter-mage karakter esetében a varázslatok használatában gondokat okozhat a páncélzat.

■ Szintlépés elfogadása előtt érdemes elmenteni a játékállást, hiszen kockadobás dönti el azt, hogy például mennyi lesz az életpontjaid száma.

Mégsem meséltem nektek – bocs, de ezek sokkal fontosabb dolgok, mintsem hogy kimaradhattak volna. Ígérem, legközelebb megkezdem a teljes végigjátszást is.

Folyt. köv.
Lily & Bird

Az egyetlen bánatom csupán az marad, hogy nem beszélnek velem a mókusok. Bár, lehet, csak én nem tudok mókusul. :)

A Baldur's Gate kiütéssel győzött, mindannyian elvesztünk a Forgotten Realmsben. Megszállottak lettünk, az most már biztos. Minden éjjel játszunk – online vagy hálózatban –, hajnalig. Azt hittem nem lehet bírni, de de… :))

Este tíz után kezdődnek a partyk és hajnalig tartanak. Reggel pedig jövünk dolgozni, aztán éjjel kezdjük elölről, pontosabban folytatjuk. Rég volt olyan játék, ami egyidejűleg ennyi embert rabul ejtett volna a szerkesztőségben. Még réges-régen Amigán a Dune, nemrég talán a Starcraft. De a Baldur's Gate mindenen túl tesz. Már mindenki Baldur's Gate-t játszik, aki csak teheti; Laza, Chris, Csongor, Bird, Ákos és jómagam, hamarosan csatlakozik Sakman és Mocsy is. Sőt, lehet, hogy Brazilnak is meg kéne mutatni: végre valahára egy olyan szerepjáték, amivel nosztalgiázhat! Egyetlen gond, hogy sokan leszünk egy hatos partyhoz, márpedig együtt az igazi!

▶ BG VS. SZERKESZTŐSÉG

Mage. Gyenge fizikumú, életereje 1d4. Kizárólag tőröket és botokat használhat. A varázslatok használatának rendszere megegyezik a papoknál leírtakkal. A tanulásnál elvileg az intelligencia függvénye, hogy egyáltalán képes-e megtanulni a spellt. A specialistáknál figyelj oda, hogy a következő feltételeknek kell teljesülniük: Abjurer – wisdom 15, conjurer – constitution 15, diviner – wisdom 16, enchanter – charisma 16, illusionist – dexterity 16, invoker – constitution 16, necromancer – wisdom 16, transmuter – dexterity 15. Amiért érdemes specialistát választani, például az, hogy eggyel több varázslatot tudnak szintlépéskor megtanulni, de ennek a saját osztályába kell tartoznia. A másik ok, hogy saját osztályába tartozó varázslat használója ellen +1-et kap a védődobáshoz, míg ha ő használ ilyen spellt mások ellen, akkor az ellenfélnél –1-et levonnak a védődobás értékéből.

ALAPTULAJDONSÁGOK

Ide, muszáj beraknom a táblázatokat, mert onnan világosan látható, mit érdemes, kinek és miért. Böngésszétek át, érdemes!

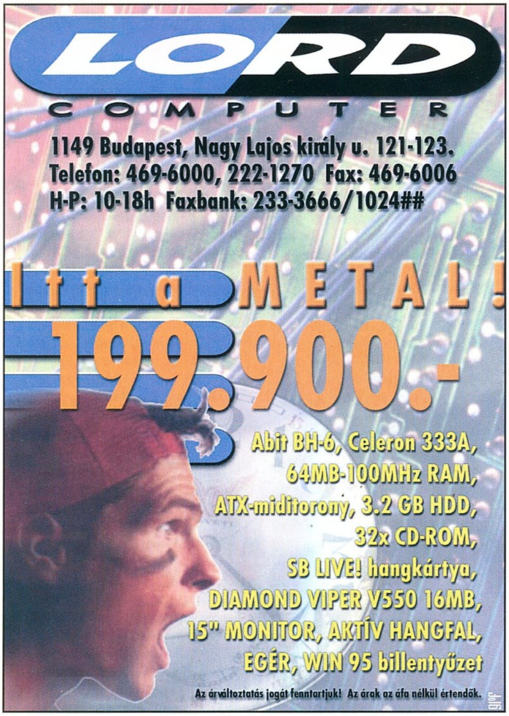
STRENGTH					DEXTERITY			CONSTITUTION	INTELLIGENCE				WISDOM				Charisma
Ability Score	HP Adj.	Damage Adj.	Weight Allow	Bend Bars / Lift Gates	Miss. Att. Adj.	AC Adj.	HP Adj.	Res. Surv.	Spell Level	% to Learn Spell	Max# Spell/Level	Lore Bonus	Mag. Def. Adj.	Bonus Spell	% Spell Faliure	Lore Bonus	Reaction Adj.
3	-3	-1	5	3%	-3	+4	-2	40	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-2	-1	15	4%	-2	+3	-1	45	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-2	0	15	4%	-1	+2	-1	50	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-2	0	30	6%	0	+1	-1	55	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-1	0	30	6%	0	0	0	60	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	0	0	50	8%	0	0	0	60	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	0	0	50	8%	0	0	0	70	4th	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	0	0	70	10%	0	0	0	75	5th	40	7	0	0	0	15	0	0
11	0	0	70	10%	0	0	0	80	5th	45	7	0	0	0	10	0	0
12	0	0	90	12%	0	0	0	85	6th	50	7	0	0	0	5	0	0
13	0	0	90	12%	0	0	0	90	6th	55	9	0	0	1st	0	0	+1
14	0	0	120	14%	0	0	0	92	7th	60	9	0	0	1st	0	0	+2
15	0	0	120	14%	0	-1	+1	94	7th	65	11	+3	+1	2nd	0	+3	+3
16	0	+1	150	16%	+1	-2	+2	96	8th	70	11	+5	+2	2nd	0	+5	+4
17	+1	+1	170	18%	+2	-3	+2(+3)	98	8th	75	14	+7	+3	3nd	0	+7	+4
18	+1	+2	200	20%	+2	-4	+2(+4)	100	9th	85	18	+10	+4	4th	0	+10	+5
18/01-50	+1	+3	220	25%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50%	+3	-4	+2(+5)	100	9th	95	All	+12	+4	1st, 4th	0	+12	+8

Interplay
www.interplay.com

P166
16MByte RAM
300MByte HD
3D támogatás nincs

Grafika: 96%
Hang: 93%
Játszhatóság: 96%

▶ BALDUR'S GATE



OLD MAN

Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT

Budapest,VI.Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- Válogatott processzorok -

- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -

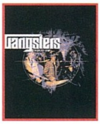
- Csúcs tuning-konfigurációk -

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

Akciós termékek és árak
1999.01.29-től 1999.02.29-ig

GANGSTERS



Teljes ár: 11,990 Ft
Kedvezményes ár: 9,590 Ft

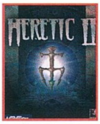
Automex Multimédia
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.

SIN

Teljes ár: 11,950 Ft
Kedvezményes ár: 7,950 Ft

CD Galaxis
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.

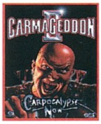
HERETIC II



Teljes ár: 11,950 Ft
Kedvezményes ár: 7,950 Ft

CD Galaxis
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.

CARMAGEDDON 2



Teljes ár: 11,990 Ft
Kedvezményes ár: 7,990 Ft

Ecobit Multimédia
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

NBA '99

Teljes ár: 11,990 Ft
Kedvezményes ár: 7,990 Ft

Ecobit Multimédia
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

Fenti kedvezményekre a kiadónál előfizetett 1 éves PC GURU (CD-s) előfizetők jogosultak. A kedvezményeket a fent megjelölt időpontig lehet igénybe venni az akcióban részt vevő üzletekben az Előfizetői kártya bemutatása mellett.

Populous 3 tippek

A KEZDETEK VÉGE

Ahogy megígértem a decemberi számban, folytatom, pontosabban befejezem a Populous leírását. Végre sikeresen átküzdöttem magam az összes single player pályán, így

csaknem teljes élménybeszámolóval örvendeztethetlek meg benneteket. A rengeteg e-mail és telefon arra enged következtetni, hogy titeket sem hagyott érzéketlenül a program. Még vitatkoztatok is velem, az értékelés kapcsán. Bevallom, a multiplayer rész valóban hagy némi kívánnivalót maga után. Miután teljesítettem az összes világ kihívását, igazán nincs mit tennem, a The Beginning véget ért. Ám az értékelésemet mégis fenntartom, de hozzáteszem azt is, tudom, hogy elfogult vagyok. Nekem ez a program akkor is csaknem tökéletes!!! Ettől függetlenül hajlandó vagyok bevallani, léteznek a játéknak hibái is. Nem sok, de van. Ezt igazolja a nemrégiben kiadott, csaknem kilenc megás patch is...

A kritikusabb pályák tanulsága szintén álljon itt, hátha tudok segíteni az elakadóknak, bár az igazság az, hogy bőven elég lenne, csupán átfogó tippeket adni. A multiplayer játékokban mindenképpen a darazsak, a tornádók és a mocsár viszik a prímet. A single missziókban remekül használható a talaj süllyesztése, sőt lesz elegendő idő annyi mana összegyűjtésére is, hogy földrengéssel, sőt tűzesővel örvendeztethesd meg ellenfeleidet. Én előtte mindig bocsánatot kérek a gyarló halandóktól, de nem tehetek róla, hogy rossz sámánt választottak – pusztulniuk kell...

Fire in the mist Felhők homályosítják el a látomásokat... Ez lesz az a pálya, ahol először

építhetsz hajókat. Csak arra szeretném felhívni a figyelmedet, hogy ne feledkezz meg arról: aki vízbe esik, az megfullad, méghozzá azonnal!

Aerial bombardment A matak és a chumara törzs elleni ütközetben az újdonság a lufigyár és a földrengés varázslata lesz. Ideiglenesen megszerezhető néhány mágikus pajzs, valamint a tűzeső, sőt egy vulkán is. Itt még nem igazán tudtam értékelni a különös védőmágiát, pedig a magical shield kiválóan megóvja embereinket a varázslatoktól. Sajnos, a mocsár gyilkos lehelete ettől függetlenül elpusztítja harcosainkat, és ráadásul egyikük sem lesz tűzálló. Én először a matakokat vettem kezelésbe és településük romjain újabb birodalmat építettem. Jól bevált taktikával a reinkarnációs kör mellett várakozó, speciális légierőt képviselő tűzharcosok várták a kétségbeesett makacssággal újra és újra feléledő sámánt. Esélye sem volt körülnézni...

Kicsit hiányzott a mocsár, de legalább rákényszerítettek arra, hogy felismerjem az erode és a hypnotize spellek előnyeit.

A chumarák földjeit egyszerűen elsüllyesztettem – Atlantisz után szabadon –, miközben villámcsapásokkal és tornádókkal elintéztem a gyorsan gyarapodó lufis sereget. Ezekre Te is ügyelj, mert veszélyesek lehetnek.

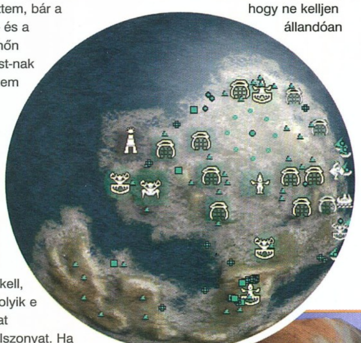
Attacked from all sides Ismét mindhárom nép a ringben. Ezúttal újfent itt a mocsár, sőt földrengést is használhatsz. Fincsi. Az a kritikus, hogy az elején nagyon kevés fa áll rendelkezésedre, így nem tudsz bármit építeni. Ki kell találnod, mivel élheted túl azt az időszakot, amíg ismét növekszik néhány fa.
A kezdetekben csak papokat gyártottam, méghozzá sokat.
Ez azért szükséges, mert kémek osonnak majd a táborba, és bőszen gyűjtogatnak. Az atyák azonban felismerik a testben megbúvó lelket, és leleplezik a besurranókat!
Itt véglegesen megszerezheted a következő varázslatokat: firestorm, flatten, magical shield. Az ellenfél sámánjai ezen a pályán valahogy különösen szerettek őrtornyokba húzódni. Ez nem túl örvendetes, mert így nagy hatótávolsággal tudtak varázsolni. Te maradj a jól bevált légballonos támadásoknál, csak arra ügyelj, hogy folyamatosan mozgásban legyél, akkor nem lehet gond. Azért a Halál angyala itt sem jön rosszul...

Incarcerated Hú, ez is csúcs volt! A dakinik börtönbe zárnak téged, azaz a törzs sámánját, akit záros időn belül (hét és fél perc) ki kell szabadítanod. Ez első látásra nem tűnik egyszerűnek, de legalább építkezni nem kell. Már kész a templom, a csónakház, a harcosképző, a kémtanoda és a tűzharcosok terme egyaránt. Csak el kell döntened, mit tegyél. Gondolom, több megoldás is létezik. Én négy papot és hat kémet vittem két jól álcázott csónakon az ellenfél sorai közé. Míg a papok elterelték a figyelmet a kémekről (sőt néhány emberrel sikeresen megláttatták, mennyivel jobb a mi népünkhöz tartozni), addig felgyújtattam velük az őrtornyokat (Az ellenfél szent embereit kerüld ki!!!). Ezután

kezdtem el bontani az igencsak masszív tömlöcöt. A kiszabadult sámán imái hamar meghallgattatnak, és egy jól irányzott vulkánnal máris kiteljesedhet a bosszú is!

Blood lust Ebben a sivatagban csak úgy nyüzsögnek az ellenfelek, ezzel szemben alig lesz faanyag.

Az imahelynél remek alkalom nyílik a többiek sorainak ritkítására. Szerintem ne pazarold a fát léggömbgyárra, úgyis szerezhetsz majd lufit bőséggel. Ezen a pályán egyébként mindenki öl mindenkit. Óvatosan hagyd el településedet, mert amint szabad prédát nyújtasz, már jön is valamelyik nép. Igazi türelemjáték és ritmusgyakorlat. Kifejezetten élveztem, bár a megszerezhető – és a többiek által oly hőn áhított – blood lust-nak akkora hasznát nem láttam.

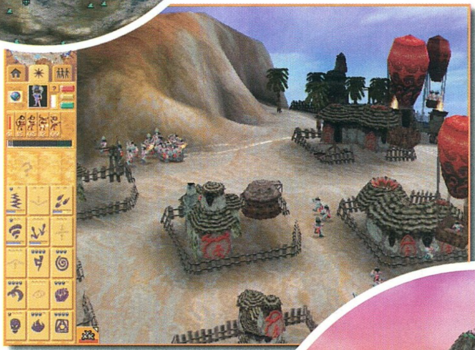


Middle Ground A pálya központjában bólogató fejtől első alkalommal ki lehet imádkozni az armageddont. Azt hiszem, mondanom sem kell, milyen öldöklés folyik e hatalmas varázslat megszerzéséért. Iszonyat. Ha valaki másnak ez a birtokába kerül, akár fel is adhatod. Neked kell megszerezned, bármi áron!!! Rengeteg bennszülött lesz a pályán, viszont gyorsan kell megtéríteni őket, mert rendkívül rövid életűek.

Head hunter A havas síkságokkal kontrasztban álló fekete víztükör komorrá tehetné e világ alaphangulatát, de a kezdetekben mindent betöltő csámcsogás kissé groteszkké teszi az összképet. Az egész pálya ilyen furcsa hangulatú. Kevés fa lesz, ráadásul még lopják is! Itt is az armageddon megszerzése körül bonyolódik a helyzet, a falut viszont könnyű tűzharcosokkal és őrtornyokkal kell megvédeni. Szükséged lesz sok papra is, de mindenképpen igyekezz az armageddont megszerezni magadnak, különben véged. A vulkán annyira nem fontos, de vétek lenne kihagyni. A végső ütközetre szólítás előtt minden emberedből alakíts harcost!

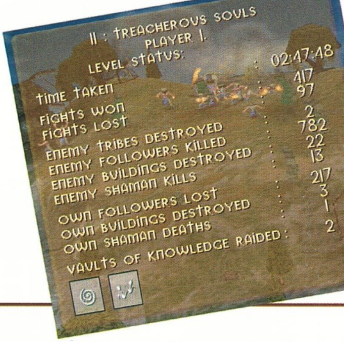
Unlikely allies A túlságosan is megerősödött dakinik ellen ezúttal a chumarákkal szövetségben kell megküzdeni. Sajnos, ez inkább azt jelenti, hogy neked kell vigyáznod a másik népre is. Szerezhetsz itt három teleport-varázslatot és egy vulkánt.

Végül is a chumarák egész jól boldogultak, csak néhányszor kellett a segítségükre sietni. A végén felhúztam náluk is néhány őrtornyot, hogy ne kelljen állandóan aggódnom miattuk. A dakinik sámánjának reinkarnációs helye körül érdemes lebontani a földet. Így fogoly lesz, nem tud elmenni, és neked lesz ki szolgáltatva…



Archipelago Itt ismét meglehetősen kis földterületen kell megküzdeni a Dakini törzzsel. Pontosítva föld végül is van, csak alaposan szétdarabolta valami, ezért elég nehéz beépíteni, ráadásul a fák sem ott nőnek, ahol kéne…

A dakinik nagyasszonya elég agresszív perszóna, még levegő vételre is alig hagy időt. Ezért már a legelején fel kell készülnöd lelkiekben arra, hogy bizony kevés lesz megépíteni a jól bevált tornyokat, és beültetni a tűzharcosokat az őrposztokra. Szükség lesz valami hatékony varázslatra is, hogy megúszd az első rohamot, melyben maga a sámán érkezik két hajóval és néhány pappal, valamint harcosokkal. Nagyon nehéz pálya, legalábbis az eleje. Nem tudom, hogy hányszor kezdtem el, de csak azért volt hozzá lelkierőm, mert imádom, ha egy program szadista és nem lehet elsőre megoldani a feladatait. Ez a pálya még nálam is súrolta a tűréshatárt!



Később egyébként meg lehet szerezni egy Angel of Death spellt, de az ott található mindennek a közepében, ha már odáig elértél, csak gyorsíthatod vele az amúgy is biztos végkifejletet.

Fractured earth Ez egy teljesen újszerű, idegen világ, már első pillantásra is veszélyesnek látszik. Ennek igazolásául hamarosan vulkánkitörések rengetik meg a földet. Jól meg kell fontolni, mit hova építesz, ki hova lép, illetve hol telepszik le. Ráadásul, ha mindez még nem lenne elég, az ellenfél rengeteg pappal rendelkezik, és épphogy fel tudsz készülni, máris jönnek a hívatlan prókátorok kisebb-nagyobb csapatokban. Készítsd a darazsakat, és persze Te is építs mielőbb templomot. Ne lepődj meg azon sem, hogy a dakinik már akkor teljes haderővel rendelkeznek, amikor Te még csak keresed a néped letelepüléséhez megfelelő területet ezen az életveszélyes vidéken…

Nagyjából itt is az első fél órában eldől, nyersz-e. Ha sikerül túlélni ezt az időszakot, és elég ember „termeli" a manát, nem lehet gond, főleg amint lufigyárad is lesz. Ne akadjatok ki, végül is ez már a 21. pálya!

Solo Ez az egyik legjobb pálya. A neve talán már sugall valamit… Itt a sámánodnak egyedül kell helytállnia. Nincs lehetőség újrakezdésre, reinkarnálódásra. Az első obeliszk feltölti az összes varázslatot a maximális mennyiségre, míg a többi „csupán" manát ad. Nagyon be kell osztanod a varázslatokat, és pontosan kiválasztanod a tökéletes helyet a támadásra. Nem tévedhetsz, nem halhatsz meg. Az első két törzs még csak-csak megy, de a harmadik elég nehezen hozzáférhető. Ám ha ügyes vagy, szerezhetsz hajót, sőt légballont is.

Inferno A többiek ez alkalommal békés egyetértésben megférnek egymással, valahogy csak a Te néped szálka mindenki szemében. Ennek megfelelően a vörösben úszó égbolt és a vérszínű tenger hangulatos tájjal öleli körül a kicsit

talán túlságosan is gyorsan kibontakozó, ádáz ütközeteket. Majdnem minden spellt használhatsz itt, csak a blood lust és az armageddon hiányzik. Ha idáig eljutottál, már nem lesz gond, de az egész valahogy eszeveszettül

kaotikus, emiatt nehéz felvenni a ritmusát.

Journey end Ismét minden törzs egymásnak esik ebben a betegesen sárga világban. A meglehetősen egyenlőtlen küzdelemben kemény lesz talpon maradni. Az ellenség nem buta, immáron ők is építenek őrtornyokat, és agresszívan törnek rád újra meg újra. Most nem segítek, mert az ezek után elnyert animáció megéri, hogy megküzdj érte!

The Beginning Itt már isten vagy, nincs szükség arra, hogy odafigyelj, hol van őrtorony vagy firewarrior és mekkora a spell hatótávolsága. Csak varázsolj és óvd a népedet. Nem lesz könnyű, de ez itt olyan, mint a régi idők Populousai…

Lélegzetelállító a pálya a kihívások és a szépség szempontjából is. Most szólok, nem lesz időd pihegni vagy kimenni üdítőért, ha kiszáradna a torkod!

TIPPEK

▣ Tapasztalataim szerint egy adott időpontban aktivált armageddonnak több kimenetele is lehet. Bár nagy valószínűséggel, ha nem nyertél, akkor nem is fogsz, akárhányszor töltöd is vissza a játékállást. A különbség annyi csupán, hogy ez több vagy kevesebb emberen múlik.

▣ Az AI nem lett tökéletes, ez igaz. A temperamentummal sincs gond, az ellenfél támad, mint a golyó, csak nem figyel arra – még a sámán sem –, hogy például belegyalogol a mocsárba. Azt még megérteném, ha a törzs mágiával felruházott vezetője emberáldozatok árán elérhetővé tenné magának a kulcsfontosságú (vagy annak ítélt) helyet, de azt semmiképpen sem tudom elfogadni, miért annyira birka, hogy ő maga is besétáljon a halálos gázokkal elárasztott területre! Márpedig belemegy, sokszor. Ezt nagyon jól ki lehet használni a nagyhatalmú spelleket adó kőfejek környékén, de valahogy nem fair. Humán ellenféllel szemben ezzel a „trükkel" sosem szerezhetnél manát és/vagy előnyt.

▣ Építs sok őrtornyot, ha lehet, tűzharcosokat jelölj ki a posztokra. Ha elég sűrűn telepíted ezeket, ellenfeleidnek esélye sem lesz a közeledbe érni. A kémek semlegesítése érdekében – ha sok az embered –, állíthatsz mindegyik közelébe egy papot.

▣ Előfordulhat, hogy a talajszint megemelése, illetve süllyesztése neked válik hasznodra. Így például biztonságos és könnyen védhető völgyet hozhatsz létre magadnak.

POPULOUS PARTY

1998. december 12-én Prágában tartotta az Electronic Arts a Populous: The Beginning európai szintű bemutatójával egybekötött buliját. A sámántáncokkal tűzdelt találkozón érdemben talán kevés szó esett a Populousról, inkább a cég piaci terveit ismerhettük meg. Sajnos, a Bullfrog – egyébként rendkívül szimpatikus – képviselője bejelentette, hogy a Dungeon Keeper 2 csúszik. Akkor és ott júniusra ígérték a megjelenését, én pedig nagyjából ezen a ponton zuhantam szomorúan magam és az asztal mellé… Kétségbeesésemet nem igazán tudta eloszlatni a baráti vállon veregetés. Vajon mi lesz, ha már most nyarat mondtak (én pedig az unalmast a szerk.), akkor könnyen megeshet, hogy a horned reaper egyéniségén alapuló sikerprogram akár a jövő karácsonyig is csúszik! Brühühühü…

Lily

Teljesítmény és Minőség ahogy Ön azt az ORCA-tól elvárja

Az új Orca **HL-C** modellek Intel® Celeron™ processzorral A legjobb ár/teljesítmény arányú megoldást nyújtja Önnek. Használhatja munkához, szórakozáshoz egyaránt. Az Intel® technológiája szavatolja Önnek, a maximális kompatibilitást alkalmazásaival.

intel inside celeron™ processor

Ha még ennél is többre vágyik válasszon **HL-K** modeljeinkből melyekben a legnagyobb teljesítményű Intel® Pentium® II processzorok dolgoznak az Ön tökéletes kiszolgálásán.

intel inside pentium® II

Teljesítmény az Ön kezében !

Intel IPI Partner

HERTA

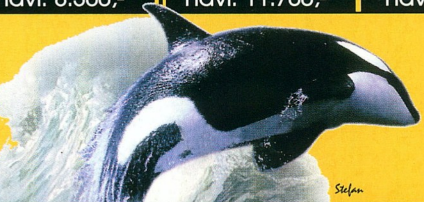
OTTHONI FELHASZNÁLÁS

2 év garancia

A legjobb vétel Konfigurációk

Orca HL-C	*Orca HL-CA2*
Intel® Celeron™ Processzor128 kb cache, EX chipset, m.ATX 32MB SDRAM, 2,1 GB HDD, 1,44 Floppy **Hercules Terminator 123/3D GLH** 128 bit AGP grafika **8 MB RAM** 14" monitor(Smile, Samsung) **36X CD-ROM** **Yamaha 3D PCI hangkártya,** Philips aktiv hangfal **Cherry 105 gombos billentyű** **Logitech Pilot + egér**	Intel® Celeron™ Processzor 128kb cache, BX chipset, ATX 64 MB 100 Mhz SDRAM, **5,1 GB HDD,** 1,44 Floppy **Hercules Terminator 2x/i** Intel i740 AGP grafika **8 MB RAM** 15" monitor (Smile, Panasonic) **36X CD-ROM** **Aureal 3D PCI hangkártya, 64 hang** HW hullámtábla 4 MB sample Philips aktív hangfal **Cherry 105 gombos billentyű** **Logitech Pilot+ egér** **Windows 98 operációs rendszer**

300 Mhz Smile	300 Mhz Samsung	300 Mhz Smile	300 Mhz Panasonic
139.900,- +ÁFA	148.900,- +ÁFA	209.900,- +ÁFA	220.900,- +ÁFA
havi: 7.800,-*	havi: 8.300,-*	havi: 11.700,-*	havi: 12.300,-*



hirdetésben felhasznált logók kizárólagos tulajdonban vannak.

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131. Tel./fax: 419-4020
(Pólus Center)
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközpont) Tel./fax: 262-3164
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközpont) Tel./fax: 391-5840

Unreal Tournament

Amikor az id bejelentette a Q3Arenát, sokakat megleptek vele, sőt, rengetegen kezdték találgatni, mennyire lesz képes megélni egy teljesen a hálózatos játékra összpontosító termék. Carmack maga is elismerte, kockáztatnak, de ezt tartják most a megfelelő lépésnek. Elvégre sosem riadtak vissza a radikális újításoktól, ahogy azt a Doom és a Quake elsöprő sikerre is bizonyította, mely megváltoztatta a világot.

Az Epic pedig, úgy tűnik, nem riad vissza ez esetben sem követni az id által megkezdett utat. Így ők is beszállnak a ringbe. Ennek eredményeként jelenik majd meg az Unreal Tournament ez év nyarán, ha a GT Interactive-ot boldoggá teszik, s ezúttal sikeresen betartják már az első tervezett megjelenési időpontot. A céljuk nagyjából megegyezik az id-ével: azaz a tökéletes, mindenki számára egyszerűen használható Interneten keresztüli játék létrehozása. Net-hozzáféréssel nem rendelkezők számára pedig gép által irányított robotjátékosok igyekeznek majd kívánatossá tenni a megvételét.

A legszámottevőbb különbség pedig az, hogy míg az id szinte teljesen új technológia kidolgozására adta a fejét, az UT készítői elégedettek az Unreal aktuális verziója által nyújtott alapokkal. A hangsúly az új tartalmon lesz, hiszen a kapott visszajelzések alapján az előzőekbe a nép azzal volt a legkevésbé megelégedve. Mármint multiban – nem igazán kielégítőek a fegyverek, az akció és az élvezet. Hát most mindez meglesz, legalábbis szerepel a tervekben. Ráadásul még egy fél képernyőt elfoglaló, sokat sejthetően nagy pusztításra képes játékszerre is számíthatunk.

A botokkal sem lesz gond, ígérik, elvégre ők nem a nulláról kezdenek ebben sem, mint az id. Bár nem kavarták fel különösebben a kedélyeket, az Unreal mesterséges ellenfelei valószínűleg némi továbbfejlesztéssel megállják majd a helyüket. Még Capture the Flag módban is, mert ugyebár az is lesz ezúttal, s még ki tudja, mi miden. Mark Rein igyekszik megnyugtatni mindenkit, hálózat nélkül is kiválóan elszórakoztat majd legújabb alkotásuk, hiszen nem feledkeznek el történetet sem mellékelni, változatos helyszínekkel. Így bárki késztetést érezhet leverni a gonoszok seregét – a Mortal Kombathoz hasonlóan haladva a csúcs felé –, hogy végül büszkén mondhassa magáénak a dicső Unreal Grand Master címet.

Ahogy már említettem, grafikailag nem terveznek újítást, végül is természetesen megállja a helyét e tekintetben az Unreal jelenlegi tudása. Nem lesznek hát görbített felületek, mint a Q3A-ban. Ugyan Tim is készített kalkulációkat róluk, de nem tartja gazdaságosnak a szükséges időbefektetést és számításigényt. Az UT-nek teljesen átdolgozzák a felhasználói felületét, így nem lehet majd visszavezetni a doomos, vagy Wolf3D-s régi szép hagyományokra. Tim ez esetben sem elégszik meg a tökéletesnél egy picivel sem kevesebbel, még Unicode-támogatást is beépített, hogy akár a japán nyelvre történő honosítás se okozhasson problémát. Tömörítési algoritmusokat tanulmányozott, így – talán amikor egy szerverről neked hiányzó pályát tölt át automatikusan – mindjárt apróra összenyomva bonyolítja le a forgalmat.

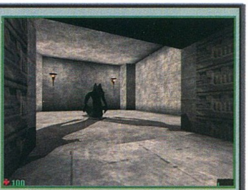
Saját bevallásuk szerint, az Unreal Tournament egyfajta önigazolás is lesz számukra: megmutatni a világnak, képesek ők is egy vérbeli deathmatch-et létrehozni, lendületes, afféle igazi vérfürdőt. Mindezzel pedig belopni magukat a hardcore Internet-játékosok szívébe, felhívni mindenki figyelmét rá, hogy immáron nem lebecsülendő az ő hálózatos kódjuk sem. A sok változtatást frissítések formájában az eredeti Unreal is megkapja majd, ezzel is igazolva elkötelezettségüket.

Az UT-t magát is tekinthetjük akár az Unreal egy újabb verziójának, probléma nélkül megférnek majd egyazon könyvtárban, még tartalmazni fogja az összes adatot is, amit az első Unreal, leszámítva annak pályáit és zenéit. Ez utóbbiakból lesznek újak, elsősorban 2–16 játékosra tervezett deathmatch-pályák, és hogy ne legyen hiányérzetünk sem, a legkisebb változtatások nélkül be tudja majd tölteni az összes eddigi Unreal-hez készített pályát. Még a régi módosítások is minimális módosításokkal működőképesek lesznek.

fdsOft

(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

Jó, jó, Unreal Tournament, de hol marad az Unreal II? Mikor tudjuk meg végre, hogy mi történik szegény hősünkkel, akit legutóbb üzemanyag nélkül sodródva az űrben hagytunk el? Nos, készül az Unreal II is! Csak éppen nem az Epic legénysége ügyködik rajta. Átpasszolták ugyanis a feladatot a Legend Entertainmentnek, nekik már úgyis van tapasztalatuk az Unreal engine-nel. Jó ideje dolgoznak már Wheel of Time nevű játékon, ami most már hamarosan megjelenik; utána pedig jöhet az Unreal folytatása.



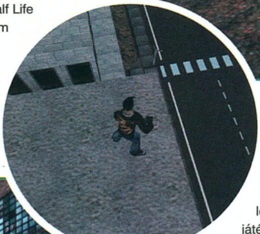
Az Unreal modelljeinek semmilyen árnyéka nincs. A Q2-ben vagy mondjuk a Sinben ugyan bekapcsolhattunk egyféle álárnyékot, de az sem volt az igazi: a fényforrásra való tekintet nélkül ugyanakkorák és ugyanolyanok voltak. A megoldást a Creative Tech szolgáltatja, – róluk szintén nem mondható el, hogy elaprózzák a dolgukat –, hiszen a szabad kísérletezés kedvéért vásároltak maguknak egy teljes Unreal-licencet. Ennek első eredményeképpen a RIVA TNT chip stencil bufferjét használva megoldották a valóságos árnyékokat. Egyelőre még csak a Creative saját TNT-s kártyájának tulajdonosai élvezhetik, de idővel majd talán bármilyen TNT-n működni fog, s mindegyik Unrealre épülő játék is megkapja ezt a technológiát.

Quake rovat

Quake rovat, vagy inkább nevezhetnénk Quake motorra épülő játékokkal kapcsolatos érdekességeknek is, lévén ez alkalommal sem közvetlenül a nagy ősről lesz szó. Persze, ha lennének még róla kérdéseitek, írjátok meg nyugodtan. (fdsoft@pganet.com)

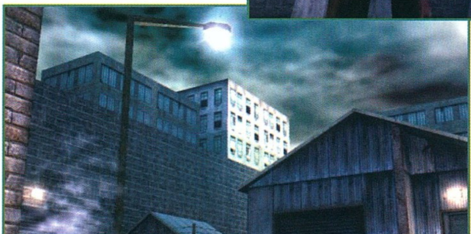
Talán az egyik legérdekesebb hír, hogy a Team Fortress 2-nek is a Q3A-val és az Unreal Tournamenttel kell majd megküzdenie a vásárlók kegyeiért, ugyanis időközben belőle is külön játék lett, nem csupán egy Half Life kiegészítő. Néhányan ennek cseppet sem örülnek, két okból sem. Egyrészt kiegészítő besorolásban mindenképp olcsóbb árra számíthattunk, mint egy teljes értékű játék esetében, de voltak olyanok is, akik pusztán a TF2 reményében rohantak beszerezni a HL-t. Robin Walker szerint legkevésbé sem pénzügyi megfontolásból, vagy bármi alantas szándékból változtatták meg eredeti tervüket. Elvégre már a kezdetektől fogva is úgy tervezték, hogy a TF2-nek teljesen önálló fegyverei, modelljei, pályái lesznek; mindezek pedig nem éppen egy kiegészítőt jellemeznek. Most pedig már a HL alapmotorjához is annyi módosítás vált szükségessé, miért hagynák meg egyszerű kiegészítőnek, ha valójában semmit sem tudna felhasználni az eredeti játékból. A kérdés szerintük az volt, a lehető legjobb játékot csinálják-e. Természetesen e mellett döntöttek. Mindenesetre a néhány nyilvánosságra hozott kép a TF2-ből már most is fenomenális. Ha mindez még viszonylag könnyen megtanulhatóan, kényelmesen irányítható is lesz...

Közben a Quake 2-t igénylő, újdonsült cégek által készített pénzes módosítások is kezdenek megjelenni, de azt hiszem, az éppen megjelent nagyágyúk mellett – a Sin, Half Life és Heretic II –, nem sok vizet fognak zavarni. Mindenképp különös a sorban a Plastic Angel – a készítő Alien Phobia –, ugyanis különálló játékként szeretnék útjára bocsátani majd 1999 végén. 3D first-person lövöldözéssel megspékelt RPG, melyben ráadásul nem is közvetlen a Q2 engine-nel látják álmukat megvalósíthatónak, hanem a Sin már eleve specializált és továbbfejlesztett motorját licencelnék. Gyaníthatóan azért, mert sok vezethető járművet igyekeznek készíteni. Így – ha valóban minden összejön – UFO sofőrök is lehetünk majd. A játék hálózatos módjában minden apróságot állíthatóvá tesznek majd, s a korongra felkerül majdnem minden, a szerkesztéshez szükséges cucc, köztük saját készítésű pályaszerkesztővel. Egy publikus bétát is kipróbálhatunk majd. Mire ezt olvassátok, talán már meg is jelent.



(http://www.alienphobia.com/plasticangel/)

Amire 1999-ben nagyon oda kell figyelnünk még, az egyértelműen a Kingpin a Xatrixtól. Az elérhető képek alapján sokakban felmerült a kérdés, vajon nem cserélték-e titokban Unrealre az eredetileg használt Q2-motort. Billy, a voodoo extreme-től az idei év legjobb játékai között várja, s miért is ne lenne igaza, ha már egyszer tavaly is jól meglátta a csodát a Half Life-ban. Hálón meg majd nyomjuk a Q3A-t, UT-t, TF2-t – érdekes évnek nézünk elébe ezúttal is!



Különösen, ha többen már nem kérdezitek meg újra és újra a két legáltalánosabbat: azért nem talál gfx.wadot a QuakeWorld-öd, mert Quake 1-hez való, nem a ketteshez; s azért nem megy a TNT-s kártyáddal a GLQuake, mert elfelejtetted letörölni a 3Dfx-es opengl32.dll-t a Quake könyvtárából.

fdsOft
(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

SoundBlaster Discovery Kit

Néha rajongásig szeretett, néha elkeseredetten gyűlölt PC-ink általában a legkülönbözőbb korú és technikai fejlettségi szintet képviselő alkatrészek gyűjtőhelyei. A fenti állapot miatt bekövetkező különböző kompatibilitási problémákkal gyakorta szembesülünk, enyhébb megjelenési formájukban számítógépünk működésének változatos zavaraiként jelentkeznek, kevésbé szerencsés esetben azonban akár a végletekig elszánt önjelölt fémforgácsoló szakmunkások életét is kilátástalanná tehetik.

A PC-s multimédia kiegészítők szinte valamennyi területét lefedő Blaster* termékcsaládjáról elhíresült Creative szinte elébe ment a megoldást kívánó felhasználói igényeknek, amikor megjelentette video- és audiovezérlőinek, CD- és DVD-ROM-jainak és aktív hangszóróinak legújabb generációját. Az eddigiektől eltérően azonban ezek a termékek nemcsak darabonként, hanem rendkívül kedvezményes árú csomagokként is megvásárolhatók, egy lépésben adva lehetőséget számítógépünk multimédia-képességeinek jelentős növelésére. Az alábbiakban a véleményem szerint ár/teljesítmény viszonyában leginkább kiemelkedőt nyújtó SoundBlaster Discovery kit kerül ismertetésre.

Az első látásra is igen tekintélyes méretű (ám meglepően könnyű) csomag – természetesen a szükséges dokumentációkon és kiegészítőkön kívül – az alábbi Creative termékeket tartalmazza:

Creative 5x DVD-ROM
Creative SoundBlaster 128 PCI hangkártya
Cambridge Soundworks 4-point-surround hangszórókészlet

A felsorolást megnyitó 5x DVD-ROM a Creative által mostanáig gyártott és forgalmazott kétszeres sebességű modell egyenesági leszármazottja. Valamennyi ismert CD- és DVD lemezformátummal könnyedén megbirkózik, és akár a 8,5 GB kapacitású (ún. „dual-layer" technológiával nyomott) korongok olvasására is képes. Sebességét tekintve CD-ROM-ként harmickétszeres (max.: 4800 kb/sec), míg DVD-ROM-ként (maximum 6760 kb/sec) ötszörös egységként funkcionál. Mivel alkalmam nyílt a fenti modell és egy 4,8x Toshiba DVD-ROM alapos összehasonlítására, jogosan állíthatom, hogy a Creative gyártmánya a konkurenciával összehasonlítva is meggyőzőnek tűnt: bár a Toshiba DVD-ROM elérési és keresési ideje („access time" és „seek time") árnyalatnyival gyorsabbnak bizonyult, ezt viszont sikeresen ellensúlyozta a Creative DVD-ROM nagyobb átviteli sebessége.

A másodikként ismertetésre kerülő SoundBlaster 128 PCI hangkártya az audiovezérlők Creative által felállított hivatalos minőségi rangsorában a SoundBlaster 16, AWE 32, illetve 64 és a Ensoniq 64 PCI felett, és közvetlenül a SoundBlaster Live! alatt helyezkedik el. A hullámtábla-szintézis elvén működő modell műszaki jellemzőit leginkább a 128 hangú polifónia, 16 MIDI csatorna, 128 GM és GS, valamint MT-32 kompatibilis hangszerkészlet és a választhatóan 2 MB-os, 4 MB-os vagy 8 MB-os hangmintakészlet fémjelzi. Támogatja a napjainkban leginkább elterjedt Microsoft® DirectSound® és DirectSound 3D™ audiotechnológiákat, a négyhangszórós rendszereket, és a Creative legfrissebb drivereinek köszönhetően immáron az ez idáig a SoundBlaster Live! tulajdonosok legfontosabb kiváltságának számító EAX (Enviromental Extensions) API-t is (az EAX-ról dióhéjban csak annyit, hogy a DirectSound 3D realitási fokát sokszorosan meghaladó audiokörnyezet valósidejű(!) modellezésére képes). A full-duplex támogatottságú SoundBlaster 128 PCI természetesen a ma már szinte alapkövetelménynek számító 16 bites CD-minőségű sztereó felvételre és lejátszásra is alkalmas. Egyébként a kártyával kapcsolatos első benyomásaim nem voltak túlságosan kedvezőek, az általam már tesztelt Ensoniq 64 PCI (nem is beszélve a SoundBlaster Live!-ról) lényegesen meggyőzőbbnek tűnt. Azonban csakhamar megérkeztek a jelentős minőségi ugrást jelentő, EAX támogatást is magukban foglaló driverek, amelyek installálása után a SoundBlaster 128 PCI által generált hang minőségileg szinte megkülönböztethetetlen a SoundBlaster Live!-étól.

A negatív észrevételek teljes hiánya következtében csak felsőfokú jelzőkkel beszélhetek a csomag harmadik tagját képező Cambridge Soundworks 4-point-surround hangszórókészletről. A rendszer egy darab 10 Wattos basszus mélynyomót, továbbá négy darab 3,5 Wattos szatellit hangszórót tartalmaz, amelyek nagyszerűen alkalmasak a SoundBlaster 128 PCI által alkalmazott DirectSound 3D és EAX audiotechnológiákban rejlő lehetőségek demonstrálásra. Az 5 darab hangszóró által keltett hangzás már DirectSound 3D alatt is lenyűgöző, az általam kiválasztott Heretic II, Popolous 3, Need for Speed 3 és számos további program mind-mind a játékélmény összehasonlíthatatlanul magasabb szintjét nyújtja általa. A speciális EAX kiegészítésekkel ellátott Unreal (amely mintegy ajándékként a csomag tartozéka) pedig a szememben egyenesen a játékprogramok Olymposára emelkedett, a valaha volt legélethűbb audioélményt nyújtva egy játék keretein belül. Összegzésképpen megállapítható, hogy a Cambridge Soundworks 4-point-surround hangszórókészlet az ez idáig megkérdőjelezhetetlenül piacvezető Altec Lansing rendszerek minőségét is könnyedén eléri, sőt ...

Végezetül szeretném felhívni mindenki figyelmét azon apróságra, hogy a fentiekben ismertetésre került, körülbelül nettó 55 ezer forintos áron megvásárolható SoundBlaster Discovery kit egy Creative MPEG-2 kártyával, vagy egy rendkívül olcsón és könnyedén beszerezhető Mediamatics, Zoran, vagy Xing szoftver alapú MPEG-2 lejátszóval kiegészülve méltó vetélytársát képezi akár egy félmillió forintos házimozi rendszernek is, hiszen magában foglalja az általa nyújtott valamennyi szolgáltatást. Ha mindezek mellett anyagi keretünk esetleg egy DVD támogatással is rendelkező Creative Riva TNT grafikus kártya beszerzésére is elegendő, kis túlzással elmondhatjuk, hogy multimédia téren gépünk talán a XXI. századra is készen áll.

Varsányi András
varsanyi.andras@synergon.hu

HP Vevőszolgálat: 343-0310 http://www.hp.hu/periferiak/

MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Ezt a rendkívül életszagú képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő. Vagyis a HP PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az az új technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet keverjenek és juttassanak el minden apró képpontba, s ennek köszönhetően a színek összes elképzelhető árnyalata rendelkezésre álljon a lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek készítéséhez – még hétköznapi, irodai papírra nyomtatva is. És még ennél is bámulatosabbá teszi a dolgot az a tény, hogy mindez olyan sebességgel működik, amellyel más asztali printerek csak fekete-fehér nyomtatásra képesek. Egy szó mint száz, a HP PhotoREt II-nek más a nyomába sem ér. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

HEWLETT PACKARD

Expanding Possibilities

Extreme Game Club

EX TREME COMPUTERS

Klubbunkban egyszerre 6, multimédiás (PII / 64MB + 3DFx) gépen tehetitek próbára tudásotokat barátaiddal. A legújabb játékokon játszhatsz hálózatban. Vár rád a Quake I-II (összes kiegészítőjükkel együtt), Sin, Half-Life... Vagy bármi mással, ami szimpatikus neked a nem kis választékból.

Boltunk foglalkozik új és használt alkatrészek, komplett gépek adás -vételével, valamint megvásárolhatóak a legújabb felhasználói és játék programok is.

Amennyiben élsz az új tagsági rendszerünk adta lehetőséggel, akkor számodra az óránkénti játékból 100 Ft visszajár, a hardware árakból 2-3% kedvezményt (!!!) kaphatsz, és ha akarod, számítógépedet munkadíj felszámítása nélkül bővítjük, turbózzuk !!!

Cím: Bp. VI. Podmaniczky u. 2 Nyitva: H-P: 10-19
Tel.: 06 209 21 8686 / 06 209 808 265 / 302 8688

TENSION Art

PixelView
VISUAL MEDIA

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- 3Dfx II Voodoo2:
  3x 3Dfx chip
  12MB EDO RAM
  3D-s játékok:
  Forsaken,
  Incoming,
  G-Police

- 3Dfx Voodoo2 Banshee:
  16MB, AGP busz
  játékok

- PlayTV pro:
  PCI TV-tuner kártya
  Beépített teletext
  Video + Audio capture
  FM rádió (opció)

- All-in-Combo TV:
  Intel 740 chip AGP busz
  3D VGA 8MB SDRAM
  Philips TV tuner (overlay)
  FM rádió + Teletext
  Videó digitalizálás + „képlopás"
  Távirányító hardver
  DVD/MPEG II szoftver

AQUA computer

Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax:343-45-44
www.aqua.hu

IBM 300MX, Tomato VIA+hangkártya, 1.6GB HDD, 32SD RAM, 24x CDROM, 2MB VGA hangszóró, 14" color monitor 109.300Ft + ÁFA

Celeron PII 300, Acorp EX, 5.1GB HDD, 64SD RAM , 32x CDROM, 4MB VGA, Voodoo II 12MB, PCI hangk., 15" monitor 172.500Ft + ÁFA

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA

A legjobb 3DFX árak!!!

Voodoo II és Viper kártyák folyamatosan akciós áron

Alkatrészekere 1 év , konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

EP-V370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

EP-LX370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, Intel LX chipset, USDM, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

SVED OEM OK
Az OEM disztribútor
Elköltöztünk, új címünk:
1143 Budapest, Francia út 38/b.
Tel.: 469-8000Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu
http://www.sved.hu

Kiemelt partnerek:
KVENTA Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u.37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824
SAM Computer Kft.
1148 Budapest, Csernyus u.63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277

GAMELAND PC CD SHOP

HA SZERETNÉL MINDEN ÚJDONSÁGOT A MEGJELENÉS NAPJÁN KIPRÓBÁLNI...
HA NEM AKARSZ EGÉSZ TÉLEN OTTHON UNATKOZNI...
HA 1.990,-FT -ÉRT TELJES DOBOZOS JÁTÉKOKAT SZERETNÉL VÁSÁROLNI...
HA MAGYAR NYELVŰ PROGRAMOKAT KERESEL...
HA SONY PLAYSTATION PROGRAMOKAT ÉS KIEGÉSZÍTŐKET SZERETNÉL...
HA SZERETNÉL ROVID HATÁRIDŐVEL POSTÁN CD-T RENDELNI...
HA A KERESETT PROGRAMOT MÉG/MÁR SEHOL SEM TALÁLOD...
HA SZERETNÉL HÁLÓZATBA KAPCSOLT GÉPEKEN JÁTSZANI...
HA SZERETNÉL AKCIÓS ÁRON TAGSÁGIT VÁLTANI...
HA EGYSZERŰEN CSAK KÍVÁNCSI VAGY...
KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!

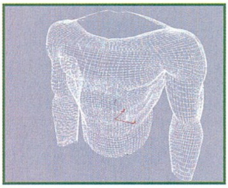
1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55.
TEL: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10.°°-20.°°
SZ-V: 10.°°-18.°°

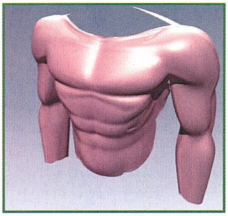
1073 BUDAPEST, ERZSÉBET KRT. 21.
TEL: 06-20 441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10.°°-18.°°
SZ: 10.°°-13.°°

1156 BUDAPEST, PÁSKOMLIGET ÚT 10.
TEL: 06-309-241-814
NYITVATARTÁS: H-P: 10.°°-20.°°
SZ-V: 10.°°-18.°°

3D Studio Max 2

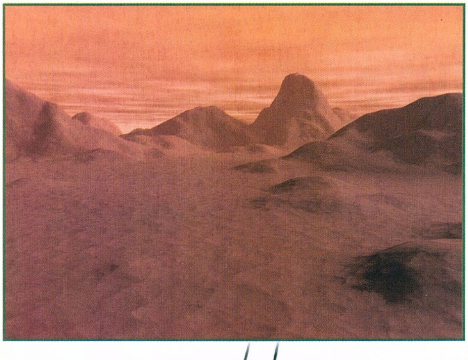
Köszöntök mindenkit, ígéretemhez híven folytatnám az előző hónapban elkezdett elméleti oktatást, méghozzá a modellezés témájával. Előzőleg ott hagytuk abba, hogy az eszközeink már megvannak, és csak el kéne kezdeni a munkát. Mint azt már kifejtettem, a jelenet alapja a geometria, ami egy halom pont- és vektor-koordináta, valamint mindenféle logikai kapcsolatok formájában fog rendelkezésre állni a rendereléshez. Igen ám, de ezt valahogy létre kéne hozni. Az nyilván kivitelezhetetlen, hogy szépen megszerkesztgetjük ezeket a táblázatokat, és kézzel írjuk be az összes adatot. A modellező program (vagy programmodul) feladata egy eszköztárat adni ahhoz, hogy ezeket a 3D-s objektumokat létrehozzuk, és közben interaktívan megtekinthessük. Manapság egyébként az Alias/Wavefront cég programjai számítanak a legmenőbbnek, ezekkel készült a T-Rextől az új Opel Astráig szinte minden. Érdekességképpen megjegyezném, hogy a legújabb program a Maya PC-re is elérhető, de az ára bizony ötjegyű, és nem dollárban.





A modelleket alkotó pontokat egyesével elhelyezni szintén kivitelezhetetlen, egy közepes bonyolultságú modell több ezer, tízezer pontot, és még ennél is több poligont tartalmaz. Szerencsénkre, mára évtizedek kutató-fejlesztő munkájával hihetetlen mennyiségű eszközt hoztak létre, amelyekkel gyakorlatilag minden valós világbeli tárgy elkészíthető. Ez adja a modellezési módszerek csoportosításának egyik alapját. A másik lehetőség erre az alábbi feladat szerinti.

Lássuk először ezt. A képeken és animációkban szereplő objektumok feladata elsősorban a történet/téma előadása, hangulatok érzékeltetése, esetleg izgalmak és érzelmek keltése. A legegyszerűbb eszköz erre a cselekvés, a mozgás (ilyen feladat megoldható még a világítás, a beállítás, és esetleg a kamerakezelés segítségével), amit főleg az animátorok feladata elkészíteni. Nekik is szükségük van alapanyagra, amivel dolgozhatnak, és itt jön képbe a modellezés. A modellezőknek szintén kell egy kiindulási alap a munkájukhoz. Egyszerűen csak designereknek szokták hívni azokat az embereket, akik kitalálják a tárgyakat, helyszíneket, figurákat; alaposan kidolgozzák például egy szereplő arcvonásait, a tartását, az arányait. Ezek az emberek általában jó grafikusok, szobrászok, és ami a legfontosabb, remek képzelőerővel megáldottak. Munkájuk eredménye általában pár rajz, vázlat, illetve esetleg kicsi agyagszobrok és makettek. Ezután kezdődik a modellezők munkája. Ezt a csapatot szokták egyébként creaitve team-nek nevezni.



Itt szeretnék közbevetni valamit. Bizonyára sokan hallottak már a digitalizáló berendezésekről, és egyesek emiatt esetleg megkérdőjelezik a modellezők létjogosultságát. Nos, egy tipikus digitalizáló berendezés leginkább egy ceruzában végződő robotkarra emlékeztet, és egyrészről meglehetősen kis hatótávolsága van, másrészről korlátozott a felbontása (a kar ízületeinek pozícióját alakítja koordinátákká), harmadrészt borzasztó babramunka a használata. Fentiek miatt általában csak egy alapot szokott jelenteni a bedigitalizált modell, már azokban a stúdiókban, amelyek ilyesmit tudnak vásárolni – a cucc ára ugyanis egy komoly munkaállomással vethető össze (és itt márkás számítógépre gondolok, ami minimum 2–3-szorosa a nálunk megszokott kiépítésű gépekének). A lézeres készülékek ára pedig már olyan komoly, hogy azt még az ILM is csak bérelte.

Tehát, a modellek előállítása a számítógépes munka kezdete. A modellezők általános feladata a geometria elkészítése, olyan tényezők figyelembevételével, mint a modell részletessége, animálhatósága és kezelhetősége. Ehhez leginkább jó térlátás és három dimenzióban való gondolkodás szükséges, valamint kreativitás – az egyes feladatokhoz megfelelő megoldást találni, a meglévő eszközöket ötletesen felhasználni. Emellett szükséges lehet némi specifikus szaktudás a munka jellegétől függően.

Napjainkban az egyik legérdekesebb feladat a karaktermodellezők munkája. Karakter alatt általában egy jelenet kiemelt szereplőit szokták érteni, kvázi számítógépes színészeket vagy bábokat. Ebből következően a karakterek cselekednek: mozognak, kommunikálnak, reagálnak a környezetükre, és bizony éreznek is, sőt jellemük is lehet. Ráadásul mindezt meglehetősen rövid idő alatt kell éreztetni a nézővel. A megszülető eredménynek pedig egyaránt kell izgalmasnak és érdekesnek lennie. A karaktermodellezőnek meg kell értenie a designer elképzelését, és a lehető legjobban megvalósítania azt. Ügyelnie kell arra, hogy a modell részletessége megfelelő egyensúlyban legyen az erőforrásigényével, és persze hatásos legyen a puszta látványa is. A modellezendő objektumokból adódóan rengeteg a kihívás – általában organikus, görbült felületeket kell készíteni, és nagyon változatos részleteket kidolgozni. Hasznos lehet a biológiai szaktudás, az élőlények anatómiai felépítésének, valamint a tipikus mozgásoknak az ismerete.

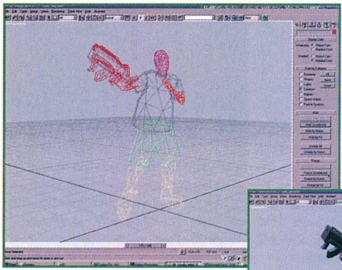
Az építészeti modellezés sokkal közelebb áll a hagyományos, papíron történő tervezéshez, ennélfogva általában az ilyen képesítésű mérnököket szokták inkább megtanítani a számítógép és a program használatára. Arról nem beszélve, hogy egy épületet ma már inkább számítógépen terveznek. Nyilvánvalóan a precíz értékek, szabályos formák jellemzőek itt is, amelyek modellezéséhez inkább matematikai ismeretek szükségesek, és persze építészeti szaktudás. Manapság egyébként a 3D-s játékokban is egyre terjed az építészmérnökök, mint level designerek alkalmazása, ennek jótékony hatása megmutatkozott például a Jedi Knight-ban.

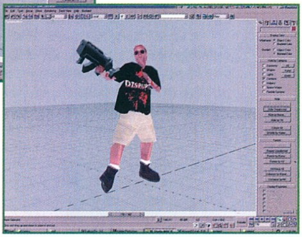
A maradék csapatot általában már nem szokták tovább bontani, az ő feladataik a különféle használati tárgyak, járművek, eszközök elkészítése. Ezen kívül még a különleges effektek – mindenféle tűz, víz, füst, fényjelenségek – megvalósítása különül el úgy-ahogy, de ezekben az esetekben a modellezés sokkal jobban összefonódik az anyagi jellemzők és az animáció elkészítésével. Na igen, és itt már egyre jobban terjednek a különféle hibrid módszerek, amelyek a hagyományos térgeometria helyett függvényekre, algoritmusokra épülnek.

Itt szólnék még egy manapság terjedő feladatkörről, a real-time célokra történő modellezésről a játékokhoz. Itt alapvetően meghatározó az alacsony poligonszámra törekvés és a textúrák fokozott használata. Szerepük jelentős, mivel a mai megjelenítő processzorok csak

nagyon limitált mennyiségű adatot képesek feldolgozni (scene-enként 5–10 ezer poligon ma még soknak számít), és a nagy részletességgel elkészült modellek leegyszerűsítésére csak nagyon nehézkes, közepes eredményeket produkáló eszközök vannak – tehát modellezni kell. Erre a témára is ki fogok térni a jövőben, így mindenki elkészítheti majd a saját Quake2(3) figuráját...

A modellezés másik felosztása az eszközök alapján lehetséges, bár





itt sincs semmi kőbe vésve, egy feladaton belül akár az összes eszköz felhasználható. Ennek a felosztásnak leginkább csak a Max-en belül van értelme, de hát ez a rovat témája.

A legegyszerűbb a geometriai primitívek használata. A primitívekre a legjobb meghatározás talán az, hogy olyan tárgyak, amelyeket viszonylag kevés (általában max. egy tucat) paraméter meghatározásával készíthetünk el, és ezeket általában valamilyen függvénnyel hozza létre a program. Tipikus primitívek a gömb, a henger, a téglatest, a kúp, gúla és kocka, mint ezek speciális vátozatai. A Max-ben találhatók összetettebb típusok, mint a cső, toroid, polihedra, teáskanna. Fontos jellemzőjük még, hogy részletességük szabadon állítható be, és a Max nem poligonokként, hanem csak a meghívandó eljárás paramétereiként tárolja el őket. A rendereléshez szükséges átalakítás egyébként bármikor megtörténhet poligonális, vagyis mesh-objektummá. Az persze tisztán látszik, hogy primitívekkel elég nehéz összetett dolgokat felépíteni.

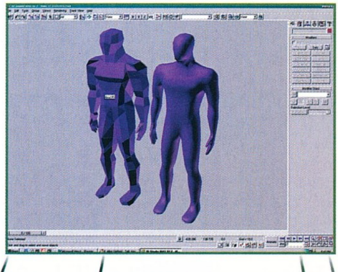
A hagyományos módszer az úgynevezett mesh-modellezés, melynek gyökerei a Dos-os 3D Studióból erednek. Ekkor a poligonális tárgyakat különféle toolokkal alakítjuk, szerkesztjük tovább, a kiindulási alap általában valamilyen primitív. A felhasználható eszközök tárháza hatalmas, közülük a legalapvetőbb a tárgyat felépítő pontok, élek, felületek mozgatása, darabolása, többszörözése, ezeket az Edit Mesh módosító sub-object módjaiban érhetjük el. Tipikus eszközök még a boolean (logikai műveletek, két tárgy összeolvasztása vagy kivonása egymásból), valamint a Max-ben van egy csomó matematikai eljáráson alapuló eszköz (pl.: a noise, a relax). Ez a módszer egy kicsit a követ véső szobrászkodásra hasonlít, és általában kissé nehézkes, az eredmények pedig gyakran közepesek.

A görbe alapú modellezés egyik módja a spline-ok használata. Minden alaposság nélkül: a spline egy olyan görbe, amelyet matematikai egyenletek határoznak meg, egyszerűen szerkeszthető, és változtatható részletességgel bontható fel egyenesekre, így az ezzel készült modell poligonokra. Maga a spline azonban csak éleket tartalmaz, és nem renderelhető. A 3D Studióban Beziér alapú spline-okat (is) használhatunk, ezek egy picit bonyolultan kezelhetőek, de ez megszokható. Ez a módszer sokkal közelebb áll az emberi gondolkodáshoz, és a természetben előforduló tárgyak, lények sokkal könnyebben modellezhetőek így, azt is mondhatnánk, hogy ez már inkább az agyagozáshoz hasonlít. A legegyszerűbb spline alapú technika az, amikor egy görbét kitolunk egy másik görbe mentén, így állítva elő egy tárgyat – ez az extrudálás. Ezt némi speciális deformációkkal, és a görbe variálásával megfejelve loftolásnak hívjuk a Max-ben, és igen jó eredmények érhetők el vele. Tipikus példa egy hajó törzsének elkészítése, a változó keresztmetszeteket használva a kitoláshoz. A spline-okból is készíthetünk egy csomó primitív alakzatot (pl.: sokszögeket, szöveget, spirált és hasonlókat).

A Max újdonsága a patch-objektum. Ez egy görbe alapú (négyzethálós) felület, négy-négy, egymásra merőleges spline alkotja, bár alapértelmezés szerint csak a négy külsőhöz férhetünk hozzá, de egy sor előnye van. Sokkal könnyebben szerkeszthető, mint a poligonok, egyenletek írják le, tehát kevesebb helyet foglal, és változtatható a részletessége is. Néhány pluginnal kiegészítve a karaktermodellezés egyik legjobb eszköze.

A Max 2-es verziójának újítása volt a NURBS alapú modellezés megjelenése, köszönhetően a PC-k gyors teljesítménynövekedésének. A Nurbs alapú spline-ok a Beziérnél sokkal összetettebbek, ezért kezelésük rendkívül erőforrásigényes (kiemelkedő processzor(ok), sok RAM, gyors 3D megjelenítés), ugyanakkor sokkal élethűbb formák készíthetőek velük, és így egészen hihetetlen toolok használhatók. Igazából a 2.5-ös verziótól működik rendesen, viszont az ismertebb eszközöket kivétel nélkül megvalósítja, és mindezt egy szimpla PC-n – ebből a szempontból szinte egyedülálló. Az egyetlen problémátok az lehet, hogy én is csak ismerkedem vele – de a jövő év még sok mindent hozhat. Egyébként természetesen a NURBS-öket is poligonná alakítják renderelés előtt, de az eredmény sokkal korrektebb a Beziérekénél, sőt. Az ilyen jellegű felületek átalakítás után egészen rendkívüli módon jól néznek ki. A mellékletre sajna nem tudtam példákat kreálni e témában, de a jövő hónapban beleássuk magunkat a részletekbe – márpedig a 3D-s grafikusok istene ott lakik.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@labor.obuda.kando.hu



Industrial Light and Magic (ipari fény és varázslat): különleges filmeffektusokat gyártó cég, melyet George Lucas alapított „Star Wars: A New Hope" című B-kategóriás filmje elkészítéséhez, mely azóta is minden produkciója effektjeiről gondoskodik. Lucas az elmúlt két évtized alatt jövedelmeinek jó részét a cég fejlesztésére, új módszerek kutatására fordította. A csapat nagy számban vállalt el mozi- és reklámfilmekben feladatokat. Ennek eredményeként az ILM mára fogalommá vált, a szakma abszolút mesterei, töméntelen díjat nyertek, rengeteg technológiát fejlesztettek ki (pl.: a motion control kamerát, morfózis programokat, optikai kompozitor printert, 3D-s algoritmusokat), és több alkalommal is (film)történelmet írtak. Nevükhöz fűződik a számítógépes grafika (CGI) bevezetése a filmipar alapvető eszköztárába, de emellett a hagyományos eszközök alkalmazásában (makettek, maszkok, mechanikus eszközök) is az élen járnak. Első igazi áttörésük a Terminator 2 folyékony fém-embere volt, a sort azóta is folytatták a jó öreg T-Rex és a Raptorok, Draco, a Csótányok és a többiek. Jelenleg is a San Francisco melletti Skywalker Ranchon tevékenykednek, közéjük tartozni ritka kiváltságnak, komoly elismerésnek és persze biztos megélhetésnek számít. Noha a cég lemaradt az évtized filmjének kikiáltott Titaincról, a most készülő Star Wars filmmel valószínűleg lehetőségük nyílik egyenlíteni. Az előzetes vélemények szerint ugyanis a Phantom Menace esélyes arra, hogy elsőként a történelemben, a bemutató hetében egymilliárd dolláros bevételt hozzon – nem ok nélkül...

ILM

Maya NT

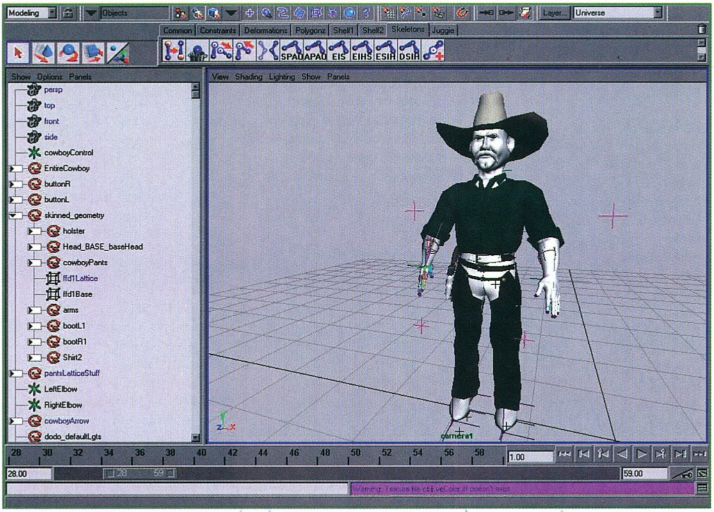
4 évvel ezelőtt az Alias, a Wavefront és a TDI nevezetű cégek egyesültek. Akkor határozták el, hogy az elmúlt 10 év tapasztalatait felhasználva a 3D-s programoknak egy új generációját fogják kifejleszteni, amelyben a fő hangsúlyt a gyorsaság, a könnyű kezelhetőség kapja. 3 évre rá, 1998 februárjában megszületett a várva várt Maya. Először a Silicon Graphics gépeire, majd fél év múlva a Windows NT-s verzió is napvilágot látott. A programot főleg karakter-animációhoz és vizuális effektek készítéséhez írták. Kiadtak hozzá még három modult is: a Maya Artisant, a Maya FX-et és a Maya PowerModelert. Ez utóbbi sajnos, nem érhető el az NT-s platformon.

Maga a program egy script nyelvre épül, melyet MEL-nek (Maya Embedded Language) kereszteltek. Maga a kezelőfelület is ebben a nyelven íródott. A scriptet használhatjuk az egészen egyszerű makróktól kezdve a komplex programok megírásáig. A másik fontos alaptulajdonsága a Mayanak a node-ok használata. A node lehet egy felület, egy művelet, egy lámpa, tehát a program minden alapobjektumot node-ként tárol. A node-ok tulajdonságait attribútumoknak nevezik. Ezek kulcsolhatók, megadhatjuk, hogy az egyik attribútum vezérelje akár egy másik node valamelyik attribútumát.

A Maya használata alatt az egyik legfeltűnőbb dolog a gyorsaság. Minden műveletet a programban interaktívan változtathatunk a textúrázott, megvilágított ablakokban. Ez alatt teljes interaktivitást értek, nem olyan módon, mint azt egy másik programban láthattuk, hanem a szerkesztőablakokban megjelenő manipulátorok segítségével tudjuk a tárgyak, műveletek attribútumait változtatni és a program azonnal mutatja az eredményt. A Maya szerkesztőverme – itt tárolódnak az objektumokon végrehajtott műveletek – szerkeszthető és animálható. Például egy kötelet létrehozhatunk úgy, hogy egy görbén végighúzunk egy kört. Ezután a kötél mozgását a görbe animálásával is elérhetjük.

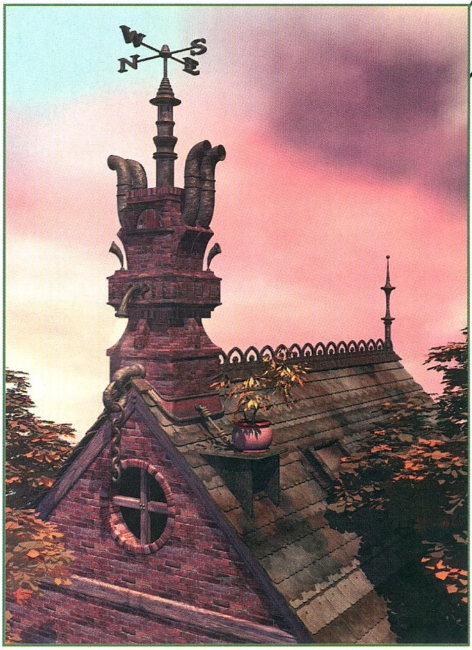
A Maya felülete teljes mértékben a felhasználó igényeihez igazítható. A minél gyorsabb munkamenet elérése érdekében csak a felhasználói felületet másfél évig fejlesztették. Az újdonságok közé sorolható a Hotbox nevezetű eszköz. A Space billentyű nyomva tartása mellett jelenik meg az egérkurzornál a Hotbox ablaka, ahol beállíthatjuk akár az összes menü megjelenítését is. Itt is, mint általában a programban mindenhol saját igényeinkhez alakíthatjuk a megjelenő menüket. Mivel a felület MEL scriptben íródott, ezért még az olyan felhasználóknak is, akik nem rendelkeznek programozói ismeretekkel, nagyon könnyű saját interface-t létrehozni. Az attribútumokhoz hozzárendelhetünk kifejezéseket (expression), így létrehozhatunk bonyolult animációkat vagy könnyíthetünk egy tárgyunk kezelésén.

Ahhoz, hogy egy NURBS-felületet hozzunk létre, valamilyen görbéből kell kiindulnunk. Ezt a görbét úgyis megrajzolhatjuk, hogy a kontrollpontjait vagy az editpontjait adjuk meg, illetve szabadkézzel is rajzolhatunk. A görbe módosításához szükséges eszközök szinte teljes tárházát találjuk meg a programban, természetesen módosíthatjuk a görbe érintőjét is egy adott pontban, így megváltoztatva annak görbületét. Összeköthetünk két görbét úgy, hogy folyamatos legyen az egész, ne legyen törés annál a pontnál, ahol összekapcsoltuk őket. Rávetíthetünk egy görbét egy felületre, ezáltal olyan görbét kapunk, ami a felületre fekszik. Persze még rengeteg eszköz áll a rendelkezésünkre a megfelelő görbe létrehozásához. Ezek után a görbénket egy egyenes mentén megforgathatjuk vagy kihúzhatjuk, de megtehetjük, hogy több másik görbe mentén húzunk ki egy felületet. Persze ezzel még nem merült ki a Maya felületkészítési eszköztára. Két érdekes eszköz található még benne a felületeink elkészítéséhez. Az egyik a Boundary surfaces, amivel három vagy négy görbe által határolt területen hozza létre a felületet, hasonló más programok patch nevű eszközéhez. A másik érdekes eszköz a Birail. Három részre osztották: az első a Birail 1 – ahol egy görbét két görbe mentén húzhatunk ki, itt a keletkező felületre hatással lehet a két ösvény távolsága is. A másik a Birail 2 – ahol két bemeneti görbét kell



megadnunk és két görbét (ezeket hívják sövénynek (path)). A harmadik, a Birail 3+-nál pedig több bemeneti görbét adhatunk meg, de az ösvények száma itt is csak kettő lehet.
A Birailnél feltétel, hogy a görbéknek metszeniük kell egymást. Ezekkel az eszközökkel, illetve ha még az Artisan is a rendelkezésünkre áll, bármilyen testet tudunk modellezni.

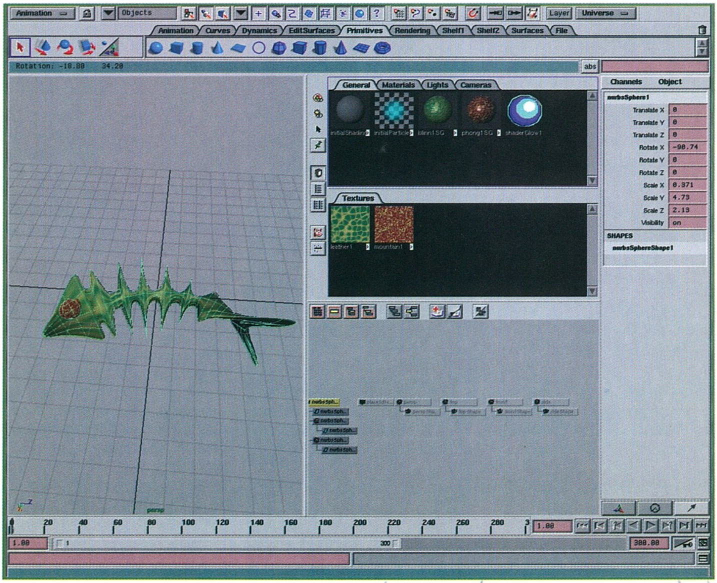
A vizuális effektek mellett a karakter-animáció az, amire a legnagyobb az igény a számítógépes grafika területén.
A karakter életre keltésekor a legtöbbet használt eszköz: a csont. A csontokkal lehet felépíteni egy karakter csontvázának hierarchiáját – természetesen anélkül is lehetséges –, hogy az teljesen megegyezzen a valós felépítéssel. A csontváz joint-okból áll. Ezeket a csontok kötik össze, melyeket forward kinematikával és inverz kinematikával mozgathatjuk. Az inverz kinematika használatánál IK Handle-ket használhatunk, ez olyan eszköz, amely irányítja a hozzátartozó csontok láncolatának mozgását. Ehhez többféle motort választhatunk. Újdonság a Spline IK Handle, aminél egy görbével határozhatjuk meg a joint-ok elhelyezkedését, ez például egy gerinc vagy akár egy uszony animálásánál jöhet jól. Természetesen ezt a görbét alakíthatjuk. Egy karakter animációjánál az egyik probléma a hajlatoknál jelentkező gyűrődések. Ez leginkább a poligonos animációban okoz fejtörést, de sokszor találkozhatunk vele a NURBS-objektumoknál is. A hajlat nem a valóság szerint hajlik meg, nem egyenletes. Erre a leginkább alkalmas megoldásként a flexorokat találjuk a Maya-ban. Három fajtája van: a Lattice, a Sculpt és a Cluster. A Lattice flexor a hajlatoknál megjelenő gyűrődések kisimítására, a Sculpt a bőr alatt levő izmok kidomborítására szolgál. A clusterrel pedig elsimíthatjuk a gyűrődéseket, oly módon, hogy a hajlatokban elhelyezkedő pontokat kontrollálhatjuk. A tárgyaink alakjának könnyebb kialakítása érdekében deformereket találunk a programban. A Sculpt deformerrel különböző gömbölyű deformációkat végezhetünk az objektumunkon, a Lattice deformerrel egy rács pontjaival manipulálhatjuk a geometriát a rácson belül. A Wire deformerrel egy vagy több görbével lehetünk hatással a geometria alakjára. A Cluster deformerrel pedig a geometria pontjaira tudunk transzformációkat elvégezni úgy, hogy beállíthatjuk egyes pontokra a transzformáció mekkora hatással legyen. Mind a csontoknál, mind a deformereknél megadhatjuk, hogy mely pontokra, mekkora hatással legyenek – ez akár negatív érték is lehet. A főleg arc-animációhoz használatos Blend Shape nevű eszköz pedig egy olyan morf alapú rendszer, amely akár különböző pontszámú tárgyakat is képes egymásba morfolni.



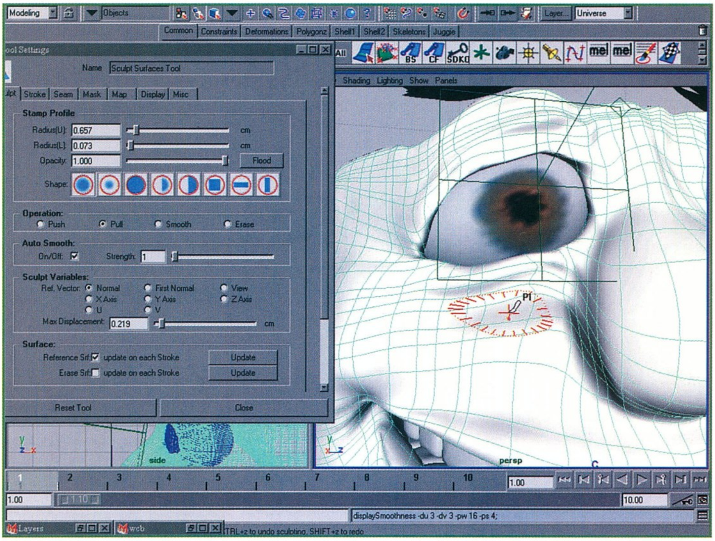
A Maya-ba az Alias/Wavefront Oscar díjas programját a Dynamation felújított változatát integrálták bele. A Maya FX modullal kibővített Maya-ban két nagy csoportra oszthatjuk a szimulációban résztvevő tárgyakat: a merev testekre és az ún. soft body-ra. Ez utóbbiban a NURBS-objektumok kontrollpontjait részecskéknek veszi és így bármilyen fizikai behatásra deformálódhat. Elő lehet vele állítani olyan bonyolult effekteket, mint például a ruha-animáció, vagy egy kövér ember lengő tokája.

A szimulációban a tárgyak lehetnek aktívak és passzívak.
A Maya még a legbonyolultabb jelenetet is nagyon gyorsan és rendkívüli pontossággal számolja ki. Sok animációt hagyományos technikákkal egyszerűen lehetetlen elkészíteni, elég, ha csak arra gondolunk, hogy bármilyen ütközés van a jelenetben. A Maya-ban elég a tekegolyónak egy kezdőgyorsulást megadni, a program pedig onnantól kezdve kiszámolja a golyó sebességét, gurulásának irányát majd a tekebábukkal való ütközését is.

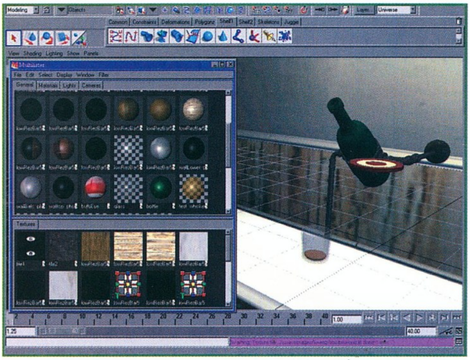
A Maya Artisan egy olyan modellező és animációs modul, amellyel úgy dolgozhatunk, mintha a tárgyunk gyurmából lenne. Képzeljünk el egy virtuális ecsetet, amellyel a NURBS-tárgy pontjait kihúzhatjuk, betolhatjuk, így érve el,



hogy a tárgy egyes részeit kiemeljük vagy benyomjuk. Rendkívül meggyorsítja ez az eszköz a grafikus munkáját. A deformációhoz természetesen kell valamiféle irány is. Ez lehet az aktuális merőleges, de akár az U, V, X, Y és a Z tengely mentén is. A másik nagyon jó tulajdonsága a Smooth opció, amivel az ecset alatt levő területet tudjuk elsimítani, mely rengeteg bosszúságtól kíméli meg a modellezőt. De, hogy teljesen ki lehessen használni a virtuális ecset nyújtotta előnyöket és kényelmet, segítségével kiválaszthatunk pontokat is. Egy tárgyon megfesthetjük például, hogy egy cluster a hozzá tartozó pontokra mekkora hatással legyen.

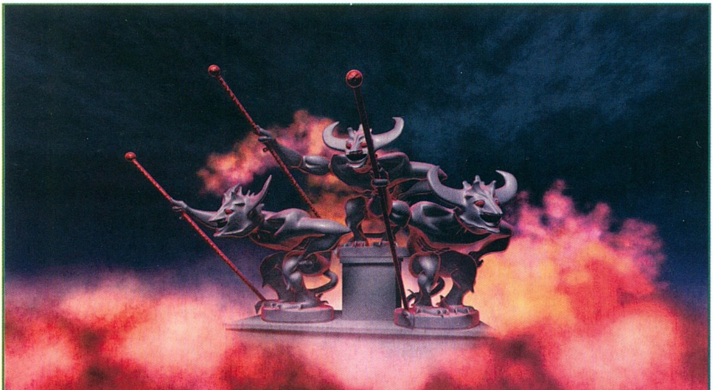


A Maya-hoz rengeteg plug-int fejlesztenek – egy részük már megjelent –, s most bocsátották útjára a világon egyedülálló gyorsaságú és valósághű ruhaszimulációs kiegészítőt, a Maya Cloth-t. Egyelőre sajnos, csak SGI gépeken elérhető, de természetesen készül az NT-s változata is. Nem a megszokott ruhaszimuláció lesz, hanem egy teljesen új dolog – egy „ruha plugin". Ez alatt értem azt, hogy a programmal nemcsak a ruha mozgását tudjuk elkészíteni, hanem magát a ruhát is! Lemodellezzük a ruhát, ami rendkívül egyszerűen lett megoldva, hiszen csak a körvonalait kell megrajzolnunk. Ezután megadjuk a ruha anyagának a tulajdonságait, mint például azt, hogy milyen szövetből készült. Végül következik a ruha mozgásának kiszámíttatása, ami lehet real-time is, nem csak az eddig megszokott előre kiszámoltatott animáció. Egy másik érdekes kiegészítő a Maya Fur lesz, aminek a béta 1-es verzióját nemrég adták ki a tesztelőknek. A program



alapja: az Egy farkasember Párizsban című filmhez fejlesztett szőrprogram, amit a Santa Barbara Studios programozói készítettek. A Maya Fur természetesen kihasználja az Artisan nyújtotta előnyöket. Végül még egy plug-int szeretnék megemlíteni, a Rodint. Ez a plug-in egy teljesen új alapgeometriát tartalmaz, név szerint az H-Spline-t (Hierarchial-Spline). Ez az ún. subdivision surface-ek családjába tartozik, ami annyit jelent, hogy a tárgyat a modellezése elkezdésekor még kisfelbontásban készítjük el, majd mikor végső formába öntjük, akkor alkalmazunk rá különböző lekerekítő algoritmusokat. Eddig ilyen technikát csak poligonokra alkalmazva láthattunk, de itt végig görbékkel dolgozhatunk. Példaként vegyünk egy emberi fejet. Először elkészítjük a fej alakját, majd ahol nagyobb részletesség szükségeltetik – szemek környéke, száj – ott patch-eket rakva növelhetjük az objektumunk részletességét, mindezt szinte a végtelenségig. Az igazán jó dolgok csak ezután következnek, hiszen a modell építése alatt megmaradnak a modellezési szintek, így elég azt az objektumot animálni, ahol elkezdtük a modellezést, ami nagyon meggyorsítja az animáció készítést. Megjelenése az újabb hírek szerint csak a Maya 2-es verziójának megjelenésekor várható.

A cikk illusztrációi magyar grafikusok munkáiból kerültek ki.



Weszely Zoltán
danger@mail.matav.hu

Zene válogató

TOMMYBOY: HOUSE*MATIC CLUB HITS VOL. 02 (2 CD)

Nemrég jelent meg a DMC bajnok Sapkás második House*Matic-je, dupla CD-n. Az album Tommyboy és a közönség kedvenceit tartalmazza könnyed, pörgős stílusban. Az első CD külön is hallgatható, hiszen önmagában is komplett szett, csak néhányan a szereplők közül Danny Tenaglia – Music is the Answer, Laidback Luke, az új csillag, azaz Gary Blade, Anima-68', Jark Prongo-Movin' Through Your System, Greece 2000 (York rmx!!!), a felújított Hot&Wet. A kettes korong funkysabb, lágyabb dallamokat tartalmaz, főszereplők: Disco Elements-Vol. 4., Bodie&Doyle, Victor Calderone és zárásként The Timewriter-Believe. „Hölgyeim és Uraim örömmel jelenthettem: a karácsonyi House*Matic 1998. legjobb hazai mixalbuma, bárkinek bátran ajánlhatom, ja és „csak" 99%,

mert nincs rajta a Music Sounds Better With You, illetve valamelyik bootleg-je. Ui.: a borító is király!

CLUB SOUNDS 2. (DUPLA CD)

Az első része tavasszal az egyik legnépszerűbb a house, dance válogatás volt. A készítők most is kitettek magukért, hiszen egy híján harminc felvételt válogattak a korongokra. A válogatás most igényesebb zenéket tartalmaz, mint elődje, de azért még mindig találhatók rajta monotonabb, mára már unalmassá vált effekteket tartalmazó felvételek. Többek között olyan előadók hallhatók, mint Black&White Brothers (Put your hands up), Agnelli&Nelson, David

Morales (Ibiza rulez :), DJ Jean (akit nemrég élőben is hallhatott a magyar közönség), Aquarius, Alex Whitcombe&Big C, Ultra Naté, Tony Di Bart, Minimal Funk 2, Barbara Tucker, Lovestation, Klubbheads stb.

BROOKLYN BOUNCE: RE-MIXED COLLECTIONS

Három éve tarol a Brooklyn láz, melynek okozója egy nagyon népszerű slágergyáros csapat, amelynek hátterében két német DJ áll (Matthias Menck és Dennis Bohn), rövid időn belül két nagyon sikeres albumot jelentettek meg, ráadásul hazánkba is többször ellátogattak, sőt oly annyira szeretik magyar rajongóikat, hogy a Second Attack borítójában külön meg is köszönték hűségüket. Most hosszabb hallgatás után megjelentették eddigi legjobb albumukat, a Re-Mixed Collection-t, amely 25 tracket tartalmaz! A remixeket többek között DJ Quicksilver, Shahin&Simon, a Vengaboys, a Klubbheads, Marino

Stefano készítették, de van a korongon egy teljesen új (eddig ismeretlen) szám is a Listen To The Bells.

HIGH ON HITS '98

A karácsonyra időzített kiadványok egyik legigényesebb darabja. Csupa-csupa élvonalbeli dal, melyek a 98-as év listavezetői közül lett összeválogatva mindenféle műfajból (igaz kicsit megkésve). Így megtalálható a korongon 1998. első számú rádiós slágere a Lighthouse Family gyönyörűen hangszerelt High-ja, a nagy visszatérő svéd csapat azaz az Ace Of Base Lofe Is

Flower-je. A több nyarat megélt pörgős dancefloor a BAILANDO a Loona tolmácsolásában, az extra mély hanggal megáldott Nana Lonely-ja, vagy a klasszikus zenei alapokra épített rap a The Rhapsody-tól. De nincs okuk a búsulásra a könnyedebb muzsikák kedvelőinek sem, hiszen (természetesen) rájuk is gondoltak, így nem maradhatott le az All Saints vs. Spice Girls, a Boyzone, a Hanson, és az Aqua sem.

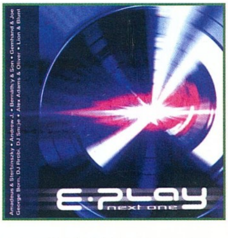
EZ AZ ! '98

A PolyGram és a Sony talán legjobb múlt évi végi magyar slágereit tartalmazza ez a korong, majdnem 70 percben. A készítők valószínűleg a – High On Hits '98-hoz hasonlóan – minden korosztályt megpróbáltak kielégíteni. Ezért nem véletlen, hogy az albumot a meglehetősen sokarcú Irigy Hónaljmirigy nagy-nagy TNT feldolgozása a Whiskys üvegek nyitja (amire a kiskamaszok nagyon izgulnak :), de képviseltetik magukat a Rum a tejbe című Ganxsta paródiájukkal is. De hallhatjuk a magyar funky királyaitól a Back II Black-től a Szerelem Bombát is, aztán itt van még a Fresh, Dávid, a Bon Bon, és természetesen a Republic is. Az idősebbeknek pedig Zorán, Auth Csilla, Unisex és az Omega is egy-egy slágerrel. De a pörgősebb szövegű zenék kedvelőineks sincs okuk

szomorkodásra, mivel itt a G-Play és Ganxsta Zolee +barátai is.

E-PLAY NEXT ONE (JAVÍTÁS AZ ELŐZŐ SZÁMHOZ)

Érthetetlen módon kimaradt a cikk vége a decemberi Guruból, ezért most újra közöljük. Nem is olyan régen tavasszal jelent meg a house, trance válogatás első része, telis tele a hazai (főként E-play-es)



DJ-k saját készítésű zenéivel. Most újra itt vannak, még kiforrottabb igényesebb formában. A CD legpopulárisabb, legslágeresebb felvétele egy egzotikus hangzású, pörgősebb dal a Next One, mely egyben a címadó, nyitó felvétel is. Szerzői pedig nem mások, mint Amadeus és Sterbinszky, valószínűleg hamar a rádiók és a közönség kedvence lesz. Sok új, eddig még kevésbé ismert tehetség kapott helyett a korongon, de hallható többek között Andrew J., Snoopy, Fekete FC, Rrobi, Sm:)e, Bernáth/y és fiai is.

freeboy™ [Szabó Dani]

Tommyboy

„Egy DJ-nek soha nem az a dolga, hogy a számítógépes technikát túlszárnyalja"

DJ Tommyboy-ról sok mindent megtudtunk, többek közt azt (az ősbűnt is:)), hogy nem szeret a számítógéppel játszani, annak ellenére, hogy otthon és a munkahelyén is van gépe. Nem kis munka és türelem árán, sikerült végre mikrofon végre kapnom az egyik legelfoglaltabb hazai DJ-nket (zenei producert és rádiós műsorvezetőt), cégénél az Underground Recordsnál.

Mond csak, miért hordasz sapkát? Őszintén szólva, még nem láttam rólad baseball sapka nélküli képet?

Végül is teljesen le van vágva a hajam minimálisra, és nem akarom, hogy azt higgyék, hogy valami sportkocsis... vagyok, másrészt most meg már az image-emet is meghatározza.

Mióta hordod?

Most már 1–2–3 éve hordom.

Beszélnél az egyáltalán nemmindennapi karriered amerikai részéről!

Hát, az disszidálás szinten működött. 18 éves koromban léptem le az országból – teljesen egyedül –, amikor megkaptam az útlevelet. Akkor kint voltam egy–másfél évet Németországban. Ott pedig volt lehetőségem, hogy tovább vándoroljak Kanadába, Torontóba.

Ott mivel foglalkoztál?

Mosogatóként kezdtem, aztán feljebb kerültem, már benn voltam az étteremben a pult mögött, aztán ételeket árultam, majd úgymond üzletvezető lettem. Közben, mellette tapétáztam, virágot hordtam ki stb., stb. (nevet), tehát minden ilyesmi. Tehát zenével csak, akkor tudtam foglalkozni, amikor este hat–hét után beestem a lemezboltba, illetve egy nem közeli barátom révén voltak lehetőségek, amikor „hakni" DJ-ként, road DJ-ként játszottam.

Kint ismerkedtél meg a műfajjal?

Nem. Igazából ez a műfaj éppen akkor építkezet fel, amikor én felépítkeztem a zenei stílusokkal, és akkor kezdte kiforrni magát. Amikor Németországban voltam, akkor már deep house felvételek voltak, aztán Amerikában sok volt, amibe bele tudtam mászni és akkoriban volt az igazi dögös New York-i house, amire nagyon sokan felkapták a fejüket és sokak szerint akkor kezdődött ez az egész. Akkor még DJ Sneaket láttam ott még élőben 200 embernek zenélni, most meg azt hiszem, mindenki nagyon jól ismeri a nevét. Tehát akkor még tényleg gyerekcipőben és igazán underground-ként üzemeltek ezek a house bulik, aztán folyamatosan el lett koptatva.

Hány évig voltál kint?

Két évig voltam kint, nyaranként haza jöttem már, és elindultam egy siófoki diszkóban, mint nyári három hónapos non-stop DJ.

Mivel töltöd a szabad idődet?

A szabad időt maximálisan zenével töltöm, nagyon sokat sportolok: konditerem, futás, squash, tenisz, foci majdnem minden, amire azért van szükségem, hogy kitisztítsam a fejem.

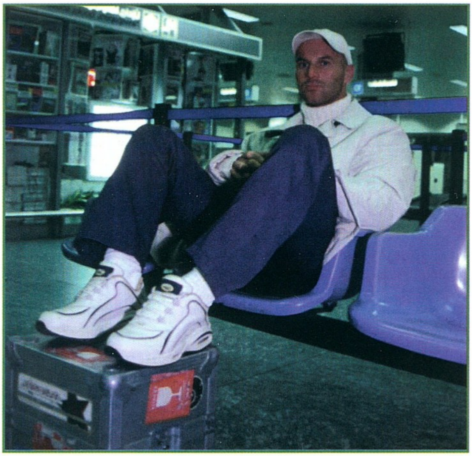
Na és a számítógép...

Érdekes, hogy a számítógép nem lett annyira forradalom számomra, amikor megvolt a lehetőségem rá néha-néha játszottam, de soha nem érdekelt annyira, hogy bemenjek egy PC boltba és a legújabb játékokat megvegyem. Egyébként abszolút élvezem a modernizálódás ezen eszközét.

Azért, mint felhasználó használod a gépet?

Felhasználóként természetesen nagyon sokat segít a munkámban, majdhogynem annyira, hogy nélküle már nem is lehetne megoldani a feladataimat. Otthon a PC-t samplerezésre használom a kis házi stúdiómban.

Akkor saját szóló albumon még nem gondolkozol?



Az még szerintem nem annyira fontos, mivel nem is vagyunk olyan szinten még. Úgy érzem még nem vagyok rá elég érett, sokkal inkább érdekelnek például a remixek.

A második albumodra milyen felvételeket tettél, mennyire jött be az első albumod?

Akkor még nagyon új volt, egyedül a DJ Budai hozott ki mixCD-t. Majdnem egy időben jött ki az enyémmel, tehát mindössze két üdvöske volt a piacon ebben a műfajban. Ez a műfaj akkor próbált úgymond betörni a kommercionális köztudatba. Ami azt jelentette: vagy megbukunk, vagy nem alapon jöttek ki ezek a house CD-k, melyek külföldön már iszonyatosan dübörögtek. Nos, nem buktunk meg, hiszen lásd mind a mai napig a house, illetve modern tánczenei CD eladások vezetnek. Az új albumomra maximálisan a saját ízlésem szerint válogattam, illetve a saját ízlésem lett fűszerezve a közönség ízlésével. Azokat a felvételeket raktam rá, melyeket a legtöbbet játszottam a bulikon 98-ban, valamint olyanokat, amelyekkel a közönséget szórakoztattam. A szívemből kimászó darabok a saját remixek: az Anima 68 remix, a Gary Blade remix, a Bodie&Doyle – ami egy óriási nagy kedvencem –, a Disco Elements ezek mind-mind olyan felvételek, amiket akárhányszor meghallok borsódzik tőle a hátam. Soha nem szeretem a stílusokat behatárolni, hogy mi az, amit éppen játszom.

100%-os kézi munka?

A mix az 100%-os kézi munka, én nagyon híve vagyok annak, hogy computerekkel ne piszkáljunk bele a mechanikus műveletekbe. Egy DJ-nek soha nem az a dolga, hogy a számítógépes technikát túlszárnyalja, hanem az hogy a saját keze munkáját adja át a közönségnek, ha ezt egy buliban meg tudod tenni, akkor természetes, hogy egy mixCD-re is saját kezed munkáját kell rá tenni.

Buffalo

Melyik volt a legjobb bulid idén?

Nagyon sok jó buli van, a hajós partyk azok természetesen nagyon extrémek, azokhoz nem is nagyon kell hozzá fűzni semmit. Szegeden a Sing-Sing-ben vannak óriási bulik.

Hol fognak még Underground Records üzletek nyílni?

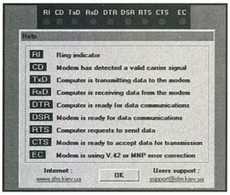
Most már van Szegeden, Veszprémben január 21-én nyílik, illetve lehetséges, hogy Kelet-Magyarországon is lesz egy üzlet, és én azt hiszem, ezzel nagyjából be is zárul a kör.

freeboy™ is Sex-O-Matic

Utility

LINE EXPLORER LAMPS PRO V1.0

Az otthoni internetezés egyik elengedhetetlen kelléke a modem. Kiválasztásánál például a típus, a sebesség mellett el kell döntenünk, hogy külső vagy belső modemet szeretnénk-e használni. A külső modemek egyik előnye, hogy az előlapon elhelyezkedő led-kijelzők segítségével ellenőrizhető mit csinál a modem, milyen a kapcsolat stb. Ezzel szemben egy belső modem működése csak a Taskbar/modemikon segítségével vizsgálható.



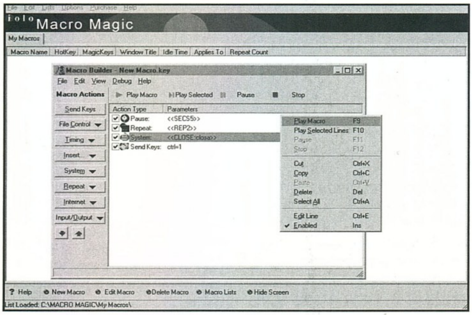
A Linex Lamps Pro a belső modemek hiányosságát pótolja azzal, hogy segítségével bármely COM(1,2,3,4)portra kötött modem ténykedését kísérhetjük figyelemmel épp úgy, mint ha egy külső modem lenne a gépünkre kapcsolva. A ledek a szokásos átviteli, ellenőrzési funkciókat mutatják (RI, CD, TxD, RxD, DTR, DSR, RTS, CTS, EC)

www.sfm.kiev.ua

MACRO MAGIC V4.0J

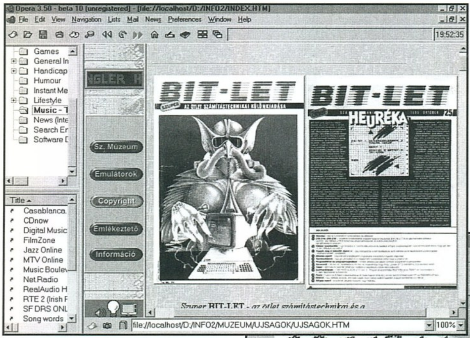
A makrók használatával az időt rabló monotonmunka/munkafolyamatok tehetők egyszerűvé. Az MM segítségével pedig ennek az „automatikus" munkának szinte csak a képzeletünk szab határokat. Például akár több programot indíthatunk el egyszerre, ezekben különféle műveletek hajthatunk végre, felléphetünk az Internetre, letölthetjük leveleinket, vagy épp kedvenc oldalainkat még akkor is, ha épp nem tartózkodunk a gép mellett. Mindezt természetesen egyetlen gombnyomásra, bármiféle programozói tudás nélkül tehetjük meg. Egyetlen feltétele a dolognak, hogy előtte fel kell „venni" a végrehajtandó műveleteket az MM segítségével.

www.iolo.com



OPERA V3.5 B10

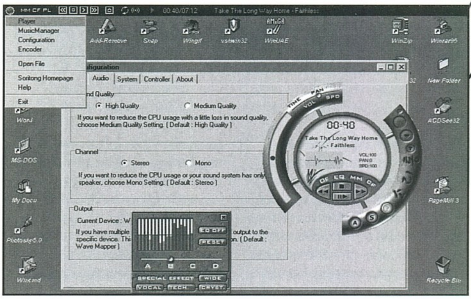
Az egyre élesebbé váló „böngésző-háborúban" a két nagy ellenfél (Netscape–Microsoft) mellett sorra jelennek meg az apró cégek is. Az Operasoft böngészőjének eme újabb v3.5 változata ebben a



kétpólusú világban jelent némi felfrissülést számunkra. Ez, a sajnos egyelőre még nem ingyenes böngésző a kezdeti gyerekbetegségei ellenére az igen apró méretével, beépített mail és news lehetőségeivel hívja fel magára a figyelmet. Miért is érdemesebb használni az Operát, mint például az Explorert vagy a Netscape-t? Hát nézzétek meg!

www.operasoftware.com

SORITONG B1.0

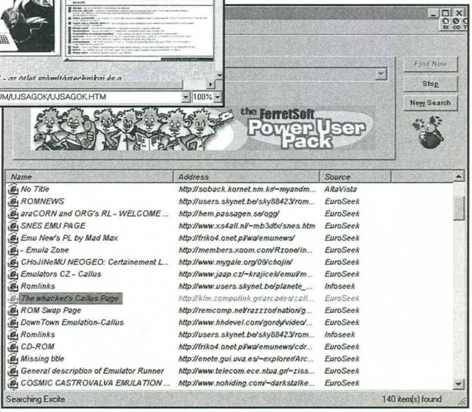


Napjaink számítógépes világának egyik legdivatosabb műfaja az MP3-as zenék hallgatása, no és archiválása :-))). E tényből egyenesen következik az is, hogy az MP3-as programok például a lejátszók száma igen megnövekedett az utóbbi időben. Ilyen újhullámos, alternatív lejátszó a Soritong, mely a futurisztikus kinézetével és a Winampnál bevált Skins/Plug-in felépítésével kiemelkedik a középmezőnyből. A program könnyű kezelése mellett remek MusicManagerrel (playlist, editor, exploler) és sokoldalú menürendszerrel dicsekedhet.

www.sorinara.com

WEB FERRET V2.7

Bármily hihetetlen, de ez az apró keresőprogram a ZDNET (www.zdnet.com), az 1998-as letöltési TOP-listán messze megelőzött olyan programokat, mint a Netscape Communicator v4.5, a MS Explorer 4.01 service pack (lásd Toplista). A Web Ferret segítségével az AltaVista, az AOL, az EuroSeek, az Excite, a Lycos, a Yahoo!(USA) és a ZDNET adatbázisaiban kereshetünk egyszerre. A kért információkat nemcsak az alap Web Ferreten kérhetjük le, hanem használhatjuk az EmailFerret,



FileFerret, IRCFerret, PhoneFerret, InfoFerret, és NewsFerret kapcsolódásokat is. Csak győzzünk a válogatni a kapott információk közt.

www.ferretsoft.com

Angi
Angler@freemail.c3.hu

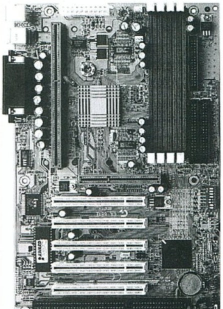
Hardware news

Bevallom, kicsit féltem, hogy évkezdetkor nem nagyon lesznek hardverújdonságok, de aztán szerencsére elkezdtek csordogálni az információk. Egyelőre nincs olyan nagy nyüzsgés a grafikus kártyák körül, mint tavaly (hála Istennek), de például a processzorok már az év elején nyomulnak. Egyre több eszköz lesz USB-s és nyomul a 3D-s hangzás is. De most már tényleg vágjunk bele!

ALAPLAPOK

Gigabyte GA6BXE

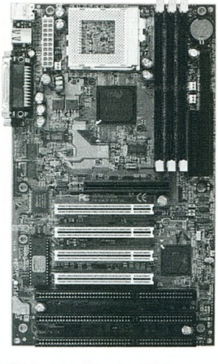
Ennek az új alaplapnak szinte csak jó tulajdonságai ismeretesek. A Slot1-es motherboardon a következő buszsebességek állíthatók be: 66/68/75/83/100/103/112/124/133 MHz. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy az állítható órajelszorzók: 2,0x–5,5, akkor már gyanítható, hogy ebben az alaplapon egy proci akár 550 MHz-en is mehet. A tuningolók viszont igazán annak örülhetnek, hogy állítható a PCI sebessége is. Ez tulajdonképpen egy hányados, amivel a buszsebességet osztani kell, s ez a szám lehet 2, 3 vagy 4 is, ami azt jelenti, hogy ha 133 MHz-re állítom a buszsebességet, akkor a 4-es osztó segítségével a PCI sebessége még mindig 33 MHz maradhat (a PCI 2.1-



es szabványnak megfelelően)! Aki már próbált tuningolni, az tudja, hogy így nem kell attól tartani, hogy a többi kártya (SCSI-vezérlő, videokártya stb.) nem fogja bírni a tuningot. A többi adat sem piskóta: 5 PCI-, 2 ISA-, 1 AGP-foglalat (a PC '99 szabvány szerint), 4 SDRAM-foglalat, ami maximum 1 Gigabyte (mint az alaplap*) memóriát képes befogadni. Talán az egyetlen negatívumaként róható fel, hogy a beállításokat nem a BIOS-ból (a jót könnyű megszokni), hanem DIP switchek segítségével végezhetjük.

Supermicro 370 SBA

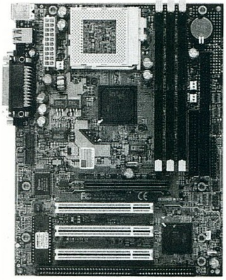
A Supermicro az első azok közül, akik az új PGA-370 foglalatra (Lásd Celeron!) épülő alaplapokat hoztak ki. Az alaplapon nincs semmi különös: 66 MHz-es buszsebesség, 3 SDRAM-foglalat, amibe maximum 768 MB memória kerülhet, 4 PCI-,



3 ISA-foglalat, BX-es Intel chipset. A készítők szerint, az alaplap később támogatni fogja a 100 MHz-es buszsebességet, és ezzel együtt a PC-100-as RAM-okat is. (Két dolgot azért ne felejtsünk el: egyrészt a Supermicro sosem a tunigról volt híres, hanem a megbízhatóságáról, másrészt az új formájú Celeronok hivatalosan 66 MHz-es buszra épülnek.)

Supermicro 370 SLM

Mint az a termék nevéből is kiderül, ez az LX chipsetes verzió. Az alaplap az olcsóság jegyében készült: gyengébb chipset (tehát nincs pl.: 100 MHz-es buszsebesség), 3 PCI- és egy ISA-foglalat, a többi adat nagyjából megegyezik az előző alaplapéval. Miért térnek vissza az alaplapgyártók az LX-es chipsetre? Mert az újfajta Celeron is pont az olcsóbb gépek piacát célozta meg, akinek pedig jó ez a fajta processzor (és miért is ne lenne jó?) annak kiválóan megfelelhet az LX-es chipset is. (Főleg az OEM-eknek.)



GRAFIKUS KÁRTYÁK

Ati Rage chipek

Új (olcsó) grafikus chipeket jelentett be az ATI: ezek a RAGE XL és a RAGE XC névre hallgatnak. Mindkét chip 0,25 mikronos technológiával készül, 2x-es AGP-t tud és 2D/3D gyorsítót tartalmaz. Állításuk szerint, az XL az első olyan chip, amelynek segítségével közvetlenül lehet csatlakozni az új lapos monitorokra (tehát nincs szükség digitális–analóg konverzióra). Ezeken a monitorokon a – chip által támogatott – maximális felbontás 1280x1024 képpont lehet. A chipek szoftveresen kompatibilisek a RAGE PRO szériával és láb-kompatibilisek a RAGE 128-asokkal. Tartalmaznak egy 4 Kb-os belső textúra cache-t és ismerik a legtöbb 3D-s effektet. A cég szerint a teljesítmény körülbelül 1,2 millió háromszög/másodperc megjelenítésére lesz elég. A chipre épülő kártya 4 vagy 8 MB SDRAM-ot vagy SGRAM-ot tartalmazhat (125 MHz). A DVD-lejátszás gyorsításáról beépített dekóder gondoskodik.

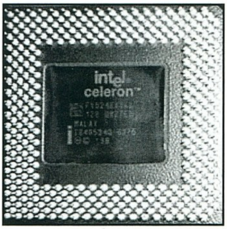
PROCESSZOROK

Intel Xeon

A következő hír a játékosokat valószínűleg kevésbé dobja fel, de nem csak játékból áll a világ, ugye? Új 450 MHz-es Xeon processzorokat jelentetett meg az Intel a maximum 4 processzoros rendszerek számára. (Itt mondhattam volna szervereket is.) A három verzió a beépített cache méretében különbözik, (512 KB, 1 MB, 2 MB) na és persze az árában. Az árak (ezer darabos tételben): 824$, 1980$, 3692$. Az árak láttán azért ne felejtsük el, hogy az ezekben a processzorokban található cache memóriák a processzor sebességével működnek (mint a Celeron A-ban). A 2 MB-os modellt egyébként olyan helyekre ajánlják, ahol hatalmas adatbázisokkal kell dolgozni.

Celeron 366 MHz és 400 MHz

Új 366 és 400 MHz-es Celeronokat mutatott be az Intel. Mind a két modell elérhető mindkét formában, azaz a „régi" Slot1-es és

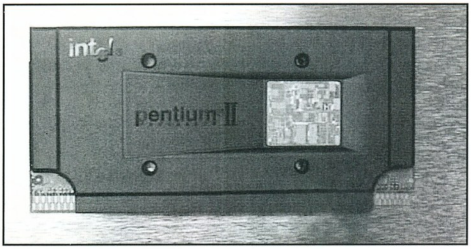


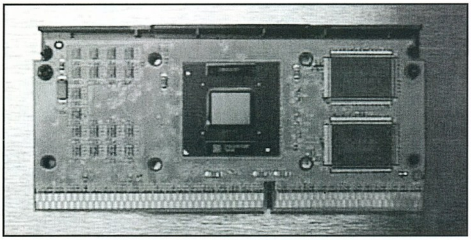
az új PGA-370-es foglalatba illeszthetően és megfelelő külsővel. A 400 MHz-es Slot1-es modell valószínűleg az utolsó Slot1-es Celeron lesz. A mintapéldányok egész jól tuningolhatók (a 400-as ment 550 Mhz-en is), kisebb nagyobb sebességbeli különbségekkel hol az egyik, hol a másikfajta processzor javára.

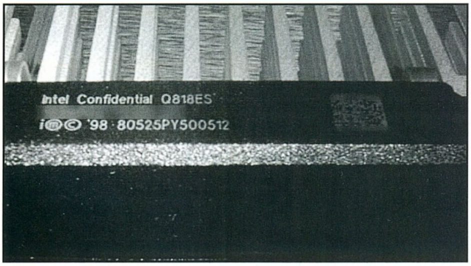
Az Intel egyébként bejelentette, hogy – ellentétben a mintapéldányokkal -- a megjelenő processzorokat „lockolják" azaz a tuning lehetetlen lesz. (Hogy, miben áll a lockolás, nem hajlandók elárulni, nehogy feltörjék...)

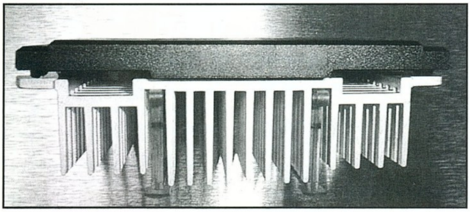
Pentium III

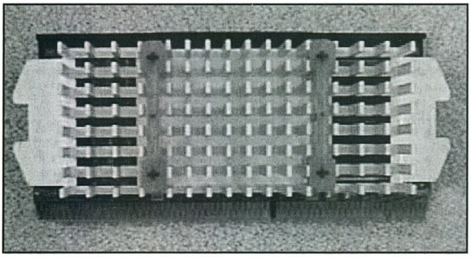
Az Intel hivatalosan is bejelentette: Pentium III lesz a neve a korábban Katmai kódnéven emlegetett processzoroknak. Mint arról már írtam, a processzor márciusban fog megjelenni 450 és 500 Mhz-es változatokban, majd











később jön a 600 MHz-es modell. A Pentium II-n alapuló CPU – az egyéb újítások mellett – 70 új utasítást fog tartalmazni. (A kezdeti 500$ körüli bevezető ár remélhetőleg hamar 200 alá esik majd.) Az Intel nyilatkozatából egyébként kiderül, hogy eszük ágában sincs egy jól bejáratott nevet elvesztegetni (no meg a régi címkét így csak egy kicsit kellett módosítani...).

<u>VEGYES FELVÁGOTT</u>

Adaptec SCSI-vezérlők

Két új ULTRA2 SCSI-kártyát mutatott be az Adaptec. Az asztali gépekbe szánt 2930U2 80 MB/s adatátviteli sebességgel büszkélkedhet. A 3950U2 az Adaptec első 64 bites PCI SCSI kártyája, ennek adatátviteli sebessége 160 MB/s. Mindkét kártyát kitben lehet kapni, (tehát kábelekkel, szoftverrel stb. úgy szépen dobozosan) áruk 315, illetve 560$.

Agfa ePhoto CL-30 digital camera

Remélem már nincs olyan távol, amikor egy átlag PC-snek egy digitális kamerára is futja majd. Az Agfa új digitális fényképezőgépe egy aránylag olcsó modell (399 $), USB csatlakozással, 4 MB-os CompactFlash kártyával. A kamera felbontása már a megapixeles kategóriába tartozik, tehát körülbelül 1 millió képpontos.

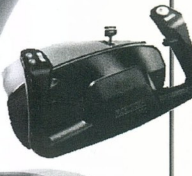
CH Products USB joystickok

A CH Products is belép az USB-t alkalmazók sorába, például az új Gamestick 3D USB-t – mint a neve is mutatja – már USB-csatlakozással felszerelve árulja. A többi modellnél is tervezi az USB-kapu alkalmazását. Az USB-vel felszerelt joystickok egyébként – mivel több adatot képesek forgalmazni – gyorsabban reagálnak, installálásuk könnyebb (persze Win98 alatt). Készen van már az F-16 Combatstick USB is, de a driverek még nem tökéletesek (persze a cikk írásának időpontjában – nehogy megsértődjenek *). Tervezik a Pro Throttle, a CH Pedals, a Pro Pedals és a F-16 Fighterstick modellek USB-sítését is.

Új modell lesz a FlightSim Yoke USB, amely akár Macintoshokra is köthető, és létezik gameportos verziója is (ennek a nevében persze nincs USB). Ennek megjelenése a közeljövőben várható.

Epson Scannerek

Új színes síkágyas scannereket mutatott be az Epson. A 630U-t otthoni felhasználásra vagy kisebb irodákba szánják, a modell USB-csatlakozóval ellátott, maximális felbontása 600x2400 dpi (ez az Epson ún. advanced Micro Step Drive technológiának köszönhető), színmélysége 36 bites, és 4 MB memóriát tartalmaz. Adják hozzá a következő szoftvereket: Adobe's PhotoDeluxe Home Edition for Windows and Macintosh, NewSoft's Presto!



PageManager, Broderbund's The Print Shop PressWriter.

A márciusban megjelenő scanner ára körülbelül 229 $ lesz. A másik modell, az Expression 800 teljesítménye jóval nagyobb, felbontása 800x3200 dpi 36 bites színmélység mellett. Háromféle változatban lesz kapható, a hozzá adott szoftverektől függően.

Olcsó HP nyomtatók

100 dollárnál is olcsóbb nyomtatókat szándékozik piacra dobni a HP. A tintasugaras nyomtatókat nem a HP, hanem egy általa létrehozott új cég, az Apollo fogja megjelentetni, mivel a HP nem akarja az olcsósággal lejáratni

magát. (Érdekes nem?)
A nyomtatókon azért lesz egy felirat: „Powered by HP Inkjet technology", hogy ne felejtsük el, a HP keze benne van a dologban. Mit lehet kapni 100 $ alatt? Nos, egy év garanciát, formatervezett külsőt és majdnem HP-minőséget...

MDR-DS5000 3D fejhallgató

A Sony új fejhallgatója nem kevesebbre vállalkozik, mint hogy úgynevezett „Virtual Dolby® Digital surround sound"-ot jelenítsen meg, azaz térbeli hangzást csakis a fejhallgató segítségével.
Az infrasugaras, kábel nélküli fejhallgató tartalmaz egy Dolby Digital

Decodert (amely a kapott jelet értelmezi) és egy direkt erre a célra kifejlesztett Logic 3D processzort (mely a hangot a térbeliségnek megfelelően megszólaltatja). A beépített elektronika ellenére az eszköz igen könnyű (30 dkg).
Egy adóegység segítségével egyszerre több fejhallgatón, több ember is élvezheti a műsort, és nem kell meghatározott helyen ülni a legjobb hangzás miatt.

Samsung SMS8000 virtual surround sound speaker system

A Samsung két hangszóróból és egy mélynyomóból álló rendszere a MedianiX cég MED25006 Dolby® Pro Logic™ decoder/virtualizer audioprocesszorát használja, melynek segítségével a két hangszórón is szimulálni tudja a térbeli hangzást. A két háromutas speaker 75 W, az 5 ¼ inches subwoofer pedig 50 W-os teljesítményű.

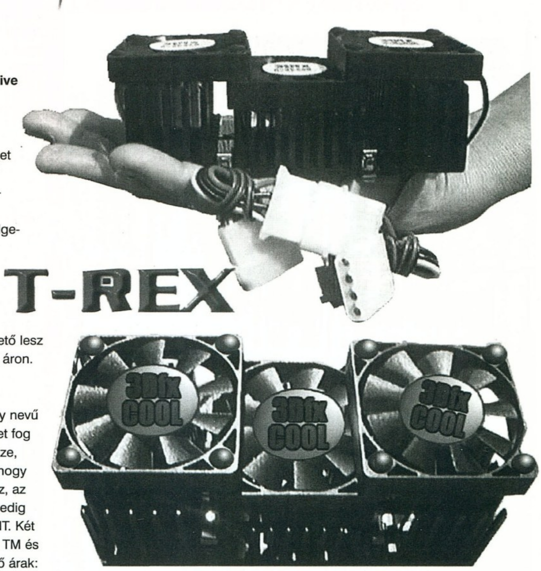
Pinnacle 5.2 GB Flex Drive

A Pinnacle Micro Inc. új tároló eszközt mutatott be a „Flex"-et.
Az eszköz 5,2 GB-os lemezeket ír és olvas, valamint képes olvasni nyolcféle CD- és DVD-formátumot.
A kétoldalas 2,6 GB-os cartridge-okat úgy használhatjuk akár egy floppyt, az eszköz nagy tárolókapacitása miatt ideális lehet archiválásra, mentésekre. Mind külső, mind belső verzióban is elérhető lesz 799, illetve 699 $-os bevezető áron.

SGI PC

Nem tévedés a nagy nevű Silicon Graphics, PC-ket fog megjelentetni. Na persze, PC alatt itt azt értem, hogy a processzor Intel lesz, az operációs rendszer pedig Microsoft Windows NT. Két modell készül, a 320 TM és az 540 TM. (Bevezető árak: a február végén megjelenő 320 TM 3395 $, míg a második negyedévben jelentkező 540 TM 5995 $ lesz.) A 320 TM két PII 450-est tartalmazhat, maximum

1 GB ECC SDRAM memóriával, 32x-es CD-ROM-meghajtóval, maximum 14,4 GB-os IDE-winchesterrel.
A grafikus gyorsításért a Silicon Graphics Cobalt chipsetje felel majd. Az 540 TM 4 PII Xeon-t tartalmazhat, 512 KB, 1MB, vagy 2 MB-os L2 cache-sel (lásd fentebb), maximum 2 GB ECC SDRAM memóriával, 32x-es CD-ROM-meghajtóval, maximum 18 GB-os Ultra2 SCSI winchesterrel. Mindkét modell maximális felbontása 1900x1200 lesz, tartalmaznak 10/100-as ethernet vezérlőt, 1,44-es floppymeghajtót stb. (Monitorként természetesen digitális, lapos megjelenítőt adnak hozzá.)



T-RexP2Cooler

A www.3dfxcool.com-on 50 $-ért megrendelhető hűtőszerkezet 3 db 52 mm-es golyóscsapágyas ventilátorból áll. A középső ventilátor a tápot az alaplapról kapja, a két szélső pedig a tápegységtől szabványos csatlakozón keresztül. Tuning hajrá! A készítők szerint ilyen robosztus (T-Rex meretű) hűtőre és hűtésre igazán nem is lehet senkinek szüksége. Ez a lehető legjobb minőségű hűtőrendszer.

WINCHESTEREK

Néhány szó az Ultra ATA/66-ról

Az idén tavasszal megjelenő Ultra ATA/66-os meghajtók legfőbb előnye, hogy átviteli sebességük duplája lesz a jelenlegi IDE-winchesterekének, azaz 66 MB/s. Kell ehhez valamilyen új vezérlő? Sajnos, igen. A 80 eres Ultra ATA/66 kábel ugyan rádugható a régi vezérlőkre (vagyis manapság az alaplapra), de így az új szabványnak megfelelő drive csak ATA/33 módban, vagyis a jelenleg használt módon fog működni. Persze a dolog fordítva is igaz: azok az alaplapok, amelyek már ismerni fogják az új szabványt, tudják majd vezérelni a „régi" meghajtókat is, de csak 33 MB/s –os adatátviteli sebességgel.

Quantum Fireball Plus KA

A címben szereplő Quantum Fireball Plus KA elnevezés egy új merevlemez-sorozatot takar, 6,4 GB-tól 18,2 GB kapacitásig, 7200 RPM forgatási sebességgel, 8,5 ms elérési idővel, és ami a lényeg Ultra ATA/66 csatolóval. A hiba-előrejelzést és az adatok védelmét az ún. Shock Protection System (SPS™) és az új Data Protection System (DPS) szolgáltatja (ezek be vannak építve a meghajtó elektronikájába).

WD CAVIAR winchesterek 20.4 GB-ig

A Western Digital is Ultra ATA/66-os drive-okat jelentett be. A sorozat neve WD Caviar Ultra ATA/66, háromféle modell létezik: 10,2 GB-os, 15,3 GB-os és a legnagyobb a 20,4 GB-os (ez utóbbinak az ára kb. 450 $ lesz). A 20,4 GB-os modell forgási sebessége 5400 RPM, átlagos elérési ideje 8,5 ms. Négy lemez található benne, egyenként 5,1 GB kapacitással. Amit a Quantumnál DPS-nek hívnak, annak a megfelelője a Western Digital-nél: Data Lifeguard Data Protection System.

ULTRA ATA

Lóti

Eastern Eggs

HÚSVÉTI TOJÁSOK

Sokaknak furcsának tűnhet a cím egy számítógépes újságban, de ez is ide tartozik. Aki esetleg nem ismerné ezt a kifejezést, annak elárulom, hogy a nagyobb programokban, de még a játékokban is előfordul egy kedves és rejtett üdvözlet. Ezeket néha igen nehéz megtalálni.
Ezek felkutatásával rengeteg ember foglalkozik. Az Ő eredményeiket szeretném itt leközölni, lehet hogy folytatásokban. Aki esetleg érdeklődne, hogy az általa használt programban van-e tojás, ha létezik akkor szívesen leírom. Lássunk tehát egy pár tojást az ismertebb programokból.

MICROSOFT EXCEL 95

Készíts egy új, üres munkakönyvet. Ezután:
1. Használd a lefelé gombot a 95-ik sorig, klikkelj rá a sor számára, hogy az egész sort kiválaszd.
2. Nyomd meg a Tab gombot.
3. A Help menüben válaszd ki az About Microsoft Excel.
4. Az About dobozban tartsd lenyomva a Shift, Ctrl, és Alt gombokat és közben klikkelj a Technical Support gombra.

Egy új ablak jön elő egy 3D-s környezetbe lépünk a „Hall of Tortured Souls"-ba, amely egy kis labirintus. Mozgás az irány billentyűkkel. Az előtted lévő lépcsősor egy szobába vezet, melyben a falon a készítők névsora scrollozódik.
Megfordulva írd be „EXCELKFA". Aztán próbálj végigmenni a szabadba.

EXCEL 97 FOR WINDOWS

1. Az Excel-ben készíts egy új worksheet-et.
2. Nyomd meg az F5-t; a megjelenő ablakba írd be „X97:L97" és nyomj utána egy Enter gombot.
3. Nyomd meg a Tab gombot.
4. Tartsd nyomva a Ctrl+Shift klikkelj rá a Chart Wizard (Diagram Varázsló) gombra a Toolbar-on (Eszköztár).
Ahhoz hogy ez az effekt működjön a gépen a Microsoft DirectDraw-jának installálva kell lennie. Ha minden stimmel, akkor egy kis repülésre invitál a program. Az egér bal gombjával előre, a jobbal hátra mehetsz. Keresd meg a készítők listáját!

ANTIVIRUS 95 (NORTON)

1. Norton Antivírus-ban, válaszd az About a Help menüben.
2. Tartsd lenyomva N, A és V gombokat sokáig.
3. Megjelenik NAV team.
4. Nyomd meg a ESC-t a bezáráshoz.

AUTOCAD RELEASE 14 (AUTODESK)

1. Válaszd a Help/About
2. Nyomd a Shift és Ctrl gombokat, duplán klikkelj a képre
3. Megjelenik a készítők képe és a neveik scrollozódnak

C++

1. Help/About....
2. ALT-I

C++ 4.51

Válaszd ki a „Help/About". Tartsd nyomva a Ctrl és dupla klikk a Borland logora.

C++ 4.5 ÉS NAGYOBB VERZIÓ SZÁMÚ

1. Help/About
2. Tartsd nyomva a Ctrl+Shift
3. Dupla klikk az ikon bal felső sarkára

COMMANDER 95 (NORTON)

1. Válaszd a Help menüt
2. About
3. Nyomd CTRL gombot és duplán klikkelj az ikonra
4. Egy nagy kép jelenik meg a készítő csapatról

COREL PHOTOPAINT 7

1. Menj a help menübe
2. Duplán klikkelj a Photopaint szimbólumra

LIGHTWAVE 5

1. Nyomd a Control, Shift, F1
2. Most menj a Camera menüre
3. Nyomj J-t
4. Nyomj R-t

CORELDRAW! 4 AND 5

A 4-es és 5-ös verzióban válaszd ki a Help/About CorelDRAW! menüpontot. Itt az About CorelDRAW! képernyőn, keresd meg a hőlégballont a bal felső sarokban. Klikkelj rá duplán a ballonra. Használd a bal egérgombot, mozgasd fel és le a megjelenő hőlégballont, majd klikkelj a jobb egérgombbal néhányszor. Elvis hasonmások fognak ejtőernyőzni az égből.

COREL PHOTOPAINT 6

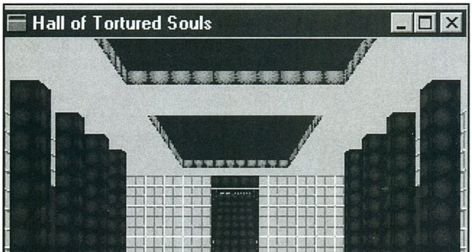
1. Válaszd ki a Help/About-ot
2. Tartsd lenyomva a CTL & ALT, amíg felvillan a kép
4. Tartsd lenyomva a CTL & SHIFT a ballonon és megjelenik Elvis
5. Tartsd lenyomva SHIFT & ALT a ballonon, és nézd a tűzijátékot.

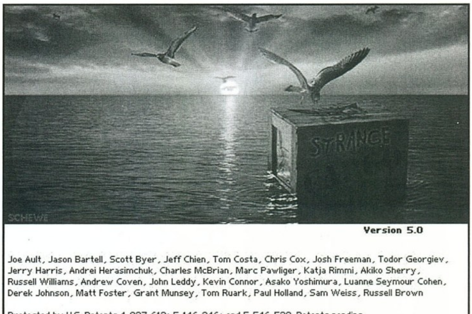
PHOTOSHOP 5 (ADOBE)

1. Klikkelj a Help-re
2. Tartsd nyomva az Alt+Shift gombokat és klikkelj az About Photoshop menüpontra
3. Most megnézheted a „Strange Cargo" című képet.

Remélem ennyi elég, ha minden igaz akkor a következő számban folytatom, ha nem, akkor e CD-n lesz a folytatás.

Laza
laza@vogel.hu

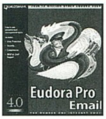




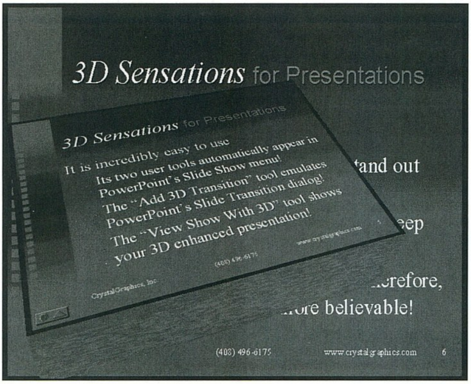
Software hírek

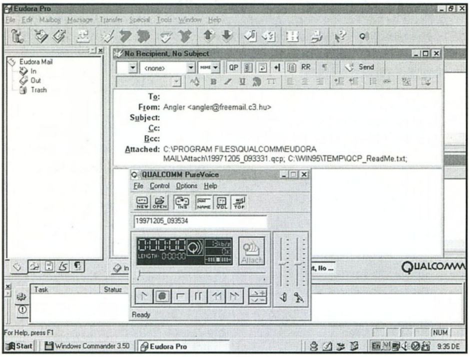
EUDORA PRO V4.1

Megjelent a Qualcomm népszerű levelező programjának legújabb változata, mely a hagyományos alapszolgáltatások mellett (MIME, BinHex, UUENCODE) többek közt képest az ún. multi POP3 (több postafiók) kezelésére is. De ezen kívül tudunk HTML-formátumban is levelezni, valamint a leveleket szűrni, a háttérben le, illetve feltölteni azokat.



Természetesen az Apple Quicktime 3.0 adatokat is kezeli, valamint egyedülálló módon az ún. PureVoice (levélhez csatolt





hang) módszerrel is rendelkezik. E plug-in segítségével ismerőseinknek, barátainknak nemcsak írásban, hanem akár szóban is elmondhatjuk üzeneteinket. Az Eudora Pro v4.1-es kezelése igen könnyű, áttekinthető és mindemellett nagyon megbízható program. Azoknak ajánlott, akik nincsenek megelégedve a Netscape Messenger vagy Microsoft Outlook Express szolgáltatásaival. Vagy csak egyszerűen egy igazi levelezőprogramot szeretnének használni.

www.qualcomm.com

3D SENSATIONS FOR PRESENTATIONS

PowerPoint bemutatót készítők vehetik igen nagy hasznát ennek az érdekes programcsomagnak. Segítségével immár 3D-s (OpenGL, D3D) effektek tucatjaival tehetjük színesebbé bemutatóinkat.

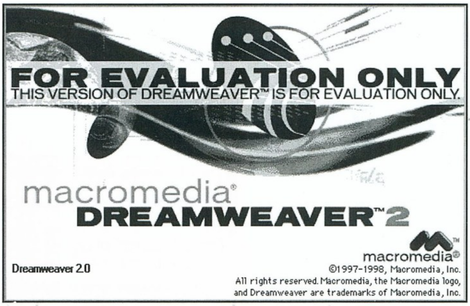
Természetesen mindehhez kötelező egy 3D-s kártya beszerzése, cserébe viszont garantáltan mindenki le fog esni a székről bemutatónk közben. A csomag Pro változata még ennél is tovább megy, hiszen ebben akár valódi 3D-s objektekkel dolgozhatunk, melyben fényeffektek, Soft-Edged Shadows, Ray-Traced Refractions, Bump Mapping is megtalálható…

www.crystalgraphics.com

DREAMWEAVER V2.0

Még jóformán magunkhoz sem tértünk abból a meglepetésből, amit a Macromedia tavaly ősszel megjelent Dreamweaver 1.0, 1.2-es Web-szerkesztője okozott máris itt a program újabb, 2.0-ás változata. Külsőleg természetesen nem sokat változott tehát leginkább egy könnyen kezelhető DTP-s programra (pl.: Quark) hasonlít.
Az újdonságokat csak a mindennap Dreamweavert használók veszik majd észre. Ilyenek például a Templates, site map, a Drag and drop files, (link), a layerek (design table), a tábla sort, valamint a multimédiás úgynevezett Playing plugins in the Document Window stb.

www.macromedia.com/software/dreamweaver



▣ Bemutatták az 5.0-ás Netscape Navigatort. Már az első úgynevezett „developer release" verzió mérete is lényegesen kisebb (1,5MB) a régebbi verziókénál, valamint jelentősen gyorsabb is az új motornak köszönhetően (Gecko). Egyébként a Navigator alapjait a 2.0-ás verzió óta nem változtatták, az 5.0-ás Navigator motorját a mozilla.org készítette.

ftp.netscape.com/pub/ngt_developer_release/devprev.zip

▣ A Corel Corporation törvényesíteni szeretné Romániában használt illegális programjait.
A Bukarestben bejelentett amnesztia 1999. január 31. tart, és kiterjed az összes Corel programra.
A legalizálók természetesen jelentősnek mondható kedvezményre számíthatnak mind Windows, mind pedig Mac rendszerekre.

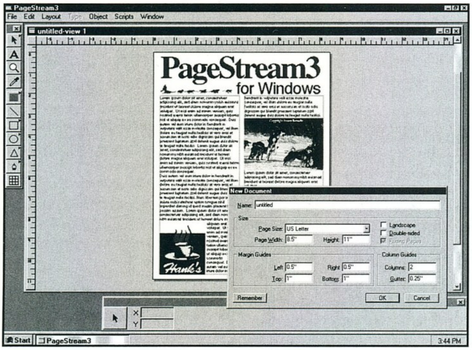
www.corel.com

▣ A Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár nyolc, kerületi könyvtárában a Soros Alapítvány pályázatán elnyert támogatásnak köszönhetően ingyenes az internetezés.
A III., IV., X., XI., XVIII., XIX., XX. és XXI. kerületi fiókkönyvtárak olvasótermében öt–öt számítógépet állítottak szolgálatba erre a célra.

▣ Megjelent a Java 2, a Sun népszerű programnyelvének legújabb változata. Az eddig csak Java 1.2 kódnéven futó nyelv megjelenését már 1998 közepére várták, de a hibák kijavítása miatt mostanáig késett. Az új Java forráskódját ingyen tölthetik le a fejlesztők.

▣ Bill Gates ismét apai örömök elé néz... A most kétéves Jennifer Kathrine kistestvérét júniusra várják. A két gyermek elvileg a világ legnagyobb vagyonát örökölné, de Gates bejelentette, hogy vagyonának jelentős részét jótékony célra kívánja fordítani. Nemrég például mintegy 100 millió dollárt adományozott egy gyermek-védőoltás kampányra és 20 millió dollárt egy helyi közkönyvtárnak.

▶ HÍRCSOKOR



PAGESTREAM 3.4

A SoftLogik fejlesztői – régebben az Amigás körökben – népszerű DTP-s programjukat a PS.-t (egykor a Guru is ezzel készült) közel négy éve, azaz az Amigák piacvesztése óta kénytelen voltak más rendszerekre, például Macintoshra átírni. Most érkezett el az ideje, hogy az 1995 óta továbbfejlesztett kiadványszerkesztő program első úgynevezett prerelease 3.4-es verziójával a Windows 95/NT4.0 tulajdonosok is megismerkedjenek. A program Amigás ismerőinek a kezelőfelület nem sok újdonságot tartogat, minden ugyanott található és éppúgy funkcionál, mint Workbenches testvérénél. A Softlogik elképzelése szerint ez egy olcsó, otthoni felhasználásra is alkalmas 100$ alatti, professzionális tulajdonságokkal felruházott program. (A legújabb hírek szerint visszavonták a PS. v3.4-et és még az idén meg fog jelenni a 4.0-ás)

www.softlogik.com

CALIGARI TRUESPACE4

Napjainkban sem csillapodik az a láz, amit annakidején még az Amigára megjelenő 3D-s, ún. Ray Tracing programok váltottak ki. (SCULPT 3-D, 4-D, Free Form 3D, Real 3D v1.0, Imagime 1.0 stb.) Manapság azonban sokkal nagyobbak az elvárások a 3D-s programokkal szemben, a mezőny pedig igen kiélezett harcot folytat egymással. Ebben a csatában a trueSpace a legújabb immár 4.0-ás változatával kíván versenyben maradni.

A programot teljesen átírták! Új kezelőfelület kapott (interface), támogatja a D3D és OpenGL komp. 3D-s kártyákat s így 3–5-ször gyorsabb mintha egy hagyományos videokártyát használnánk. A rendering system részét a Lightwork Design készítette, modellező része pedig az ún. NURBS (Non-Uniform Recursible B-Splines) felülettel rendelkezik. További változások a multi-layer, valósidejű ütközésdetektálás animációknál (real time collision detection) valamint a VRML lehetősége.

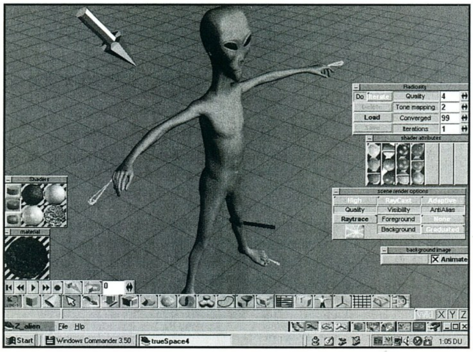
www.caligari.com, ftp.caligari.com

1998-AS TOP-LISTA

Végezetül következzenek a szokásos év végi TOP-listák. Ezek a táblázatok nem a beküldött szavazatok alapján lettek összesítve, hanem az 1998-as évben legtöbbet letöltött programok heti–havi TOP-listáinak ZDNET-es (www.zdnet.com) összegezése. Jellemzően – bár megírtam a programok mellé – az első helyezettek 1millió feletti letöltéssel „győztek", míg az utolsók 4–500 000-es találattal kerültek a listák aljára.

Angi

	PC Magazin "The Best Software of 1998"
1	Adobe Photoshop 5.0
2	CleanSweep Deluxe
3	First Aid 98
4	Gizmos98
5	Macromedia Fireworks 1.0
6	Macromedia Flash 3
7	Microsoft Office 97 Professional Edition
8	Microsoft Publisher 98
9	Norton AntiVirus 5.0
10	Quake II
	1998's Top Education
1	PC Webopaedia Lite (32-bit) v1.9
2	Roxie's Reading Fish for Win95 v3.0
3	AceReader v4.0
4	Math Flight v1.3
5	TypingMaster 98 v4.2
6	Primary Learning v4.0
7	Early Learning v4.0
8	DC Challenge v3.0
9	Magic School Bus Explores in the Age of Dinosaurs
10	Math Snatchers v1.1
	Top Development Tools 1998
1	Applet Button Factory v4.0
2	Visual Basic 5.0 Runtime
3	Java Developers Kit v1.1.6
4	1 Cool Button Tool v4.0
5	Microsoft ActiveX Control Pad
6	Java Perk v4.22
7	SmartScript v5.0 beta 1
8	CoolBE (Light Edition) v1.2
9	FxEdit (32-bit) v3.1
10	Cosmo Player v2.1
	Top Free Utilities of 1998
1	Microsoft RegClean v4.1a
2	Power Toys--Tweak UI
3	Microsoft Dial-Up Networking
4	More Properties v2.03.0276
5	Cool Mouse 97 v2.1
6	BCWipe v2.15
7	PropertiesPlus v1.65
8	Regmon v3.41
9	F-PROT v3.01
10	TreeSize (Marder) v1.44
	1998's Top Graphics
1	Paint Shop Pro (32-bit) v5.01
2	CompuPic (32-bit) v4.0 build 950
3	Jet-Audio v4.02
4	IrfanView32 v2.95
5	Quick View Plus v4.5.0
6	Cool 3D v2.0
7	Microangelo 98 v4.72.3110
8	ACDSee 32 v2.3
9	PrintKey v4.0
10	IconEdit Pro (32-bit) Full Install v5.01
	1998's Top Internet
1	WebFerret v2.7001
2	Netscape Communicator 4.5(Full, 32-bit)
3	IExplorer 4.01 with Service Pack1 (Setup)
4	IExplorer 4.01 with Service Pack 1 (Full)
5	Active Worlds Browser v2.0
6	IExplorer 3 for Windows 95 (Full) v3.02
7	Go!Zilla v3.2
8	Netscape Navigator (32-bit) v4.08
9	PC Magazine's SiteSnagger v1.2
10	WebVCR v2.12
	1998's Top Utilities
1	WinZip (32-bit) v7.0 (SR-1)
2	Microsoft RegClean v4.1a
3	CD-Quick Cache for Windows 95 v3.10
4	Microsoft DirectX Drivers
5	AtomTime98 v2.1
6	Norton AntiVirus for Windows 95/98 v5.0
7	Power Toys--Tweak UI
8	Norton Utilities for Windows 95 v3.0.7
9	Sandra v98.4.1
10	TechFacts 95 v1.41



▣ Idén, január 25-én mutatatja be a Sun az úgynevezett Jini technológiát (Java-Sun). A Jini segítségével különböző hálózatra kötött számítógépegységek képesek azon keresztül egymással kommunikálni, a felhasználó pedig tetszés szerint irányítani is tudja ezeket az eszközöket.

▣ 30 éve alkotta meg az első számítógépes egeret Doug Engelbart. A becslések szerint napjainkban e nélkülözhetetlennek számító otthoni rágcsálót, több mint 350 millióan használják. Doug Engelbart akkor 10 000 dollárt kapott találmányáért.

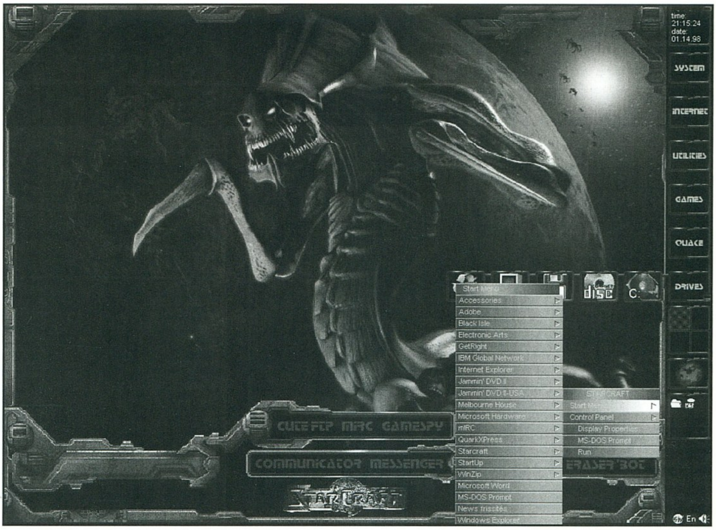
▣ Folyamatosan növekszik a Linux népszerűsége a megbízhatóságának és olcsóságának köszönhetően. A szerverpiaci részesedése ma már eléri a 17%-ot. Vetélytársai közül a Unix ugyancsak 17%-os részesedéssel, míg a Novell Netware 24%-kal és a Windows NT 36%-kal vannak jelen a piacon.

▣ Az új Sega konzolból, a Dreamcastből egy nap alatt 150 ezer darabot adtak el Japánban. A 30 ezer yenbe, körülbelül 55 forintba kerülő játékgép vásárlói már a hajnali órákban sorban álltak érte a boltok előtt. Karácsonyra már Európában is kapható volt a Sega csúcsmodellje, mely – mint ismeretes – WindowsCE operációs rendszerrel, beépített modemmel, CD-vel, valamint az új PowerVR 3D-s chippel rendelkezik.

▣ Az amerikai bíróság több millós kártérítésre kötelezte a Corelt. Aki pedig beperelte a céget nem más, mint Hedy Lamarr színésznő, akinek a fényképét a Corel Draw 8 rajzolóprogram dobozára tették.

▣ Már kapható a Clarion úgynevezett AutoPC-je, mely az első autóba szerelhető személyi számítógép. A kisméretű számítógép lelke a Microsoft Windows CE. Szolgáltatásai közé tartoznak például az e-mail, valamint a beszédfelismerési lehetőség és a műholdas hely

LiteStep

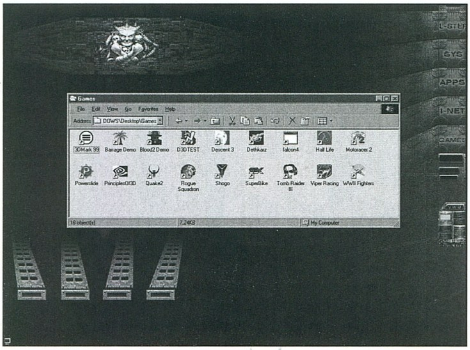


Képzeld el, azt a teljesen hétköznapi szituációt, hogy átmész a barátodhoz és a suli fárasztó órái után, végre letelepedtek a gép elé. A barátod kicsit furcsán viselkedik, önelégült mosollyal megkér, hogy ugyan indítsd már el a Need for Speed 3-at, kihasználva, hogy a szülők nincsenek otthon (mondjuk te inkább carmageddonozni szeretnél, de hát hagy legyen ma gyereknap). Továbbra is nézed, hogy mit vigyorog az a szerencsétlen, majd a monitorhoz fordulsz és elkezded megkeresni az indításhoz szükséges ikont. Azaz csak keresnéd, mert a szokásos helyén a Desktopon nincs. Jó, ez még tréfának kevés gondolod magadban és rutinosan a Start menü felé veszed az irányt. Hmmm, Start menü sincs, Taskbar sincs. Kezd eluralkodni rajtad a pánik, még a végén szégyenben maradsz. (Közben a mosoly egyre szélesebb lesz.) Veszel egy nagy levegőt és megpróbálsz minden zavaró problémát kiiktatni a fejedből, hiszen ideje megoldani a rejtélyt. Gyorsan be is ugrik, hogy mi sem egyszerűbb elindítod a programot a szokásos helyéről, a games könyvtárból. De a bal sarokban nincsen My Computer ikon… Mi a fene van ezzel a vacak Windows-zal ???

LITESTEP, AZ ALTERNATÍV WIN9X/NT SHELL

A megoldás egyszerű, a fenti számítógépen le lett cserélve az explorer shell LiteStepre. És, hogy mi az a LiteStep? Egy helyettesítő shell, ami gyorsabb, stabilabb és jobban formálható, mint a Windowsokba beépített alap explorer. Telepítése után természetesen az összes funkciót és programot ugyanúgy el tudjuk majd érni, mint normál esetben, egyszerűen „csak" a kezelő felület fog megváltozni. Ez, persze a szokás hatalma miatt okozhat alapos bonyodalmakat, de két átvirrasztott éjszaka után tapasztalatból mondom, hogy mindenképpen érdemes kipróbálni a dolgot. Az egyik ok, hogy állítólag tényleg gyorsabb és stabilabb, mint az „elődje". Ez szerintem egy olyan érv, ami miatt viszonylag kevesen fognának hozzá, hogy a szeretett (nekem nincs semmi bajom vele:)) Microsoftos shellt kiiktassák a System.ini-ből.
A sebességnövekedés nem nagyon tűnt föl, a „stabilitást" mértékét pedig már rég megszokhattuk abban az esetben, ha Windowst használunk. Ami viszont elsőre is megfogja az embert, az a hozzá készített modulok, témák, s ezek látványossága. A Litestep nagy előnye, hogy szabadon terjeszthető és bárki készíthet hozzá kiegészítőket. (Több szempontból is nevezhetjük linuxos beütésnek a Windowsban, természetesen a Microsoftnak semmi köze az új shellhez.) Ennek hála a hivatalos HP-en dúskálhatunk a tehetséges fiatalok által készített utility-ben, modulokban, skinekben, egyéb kiegészítőkben.

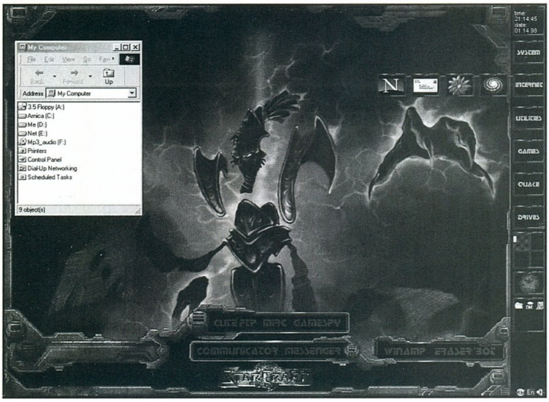
Visszatérve a program sikerességének kulcsára, nézzük, hogy mit is értenek pontosan Litestep themes alatt. Ezek egy-egy komplett játékra, filmre, oprációs rendszerre felépített LiteStep variációk, mindig a készítő saját beállításaival, amit aztán a későbbiekben lehet az igényeinknek megfelelően változtatni. Egy téma, például a Half Life, igazi csemege minden rajongónak. Ilyenkor gyakorlatilag az egész oprációs rendszer kezelő felületét alárendeljük ennek a szenvedélyünknek (jelen esetben, hogy megszállott Half Life rajongók vagyunk), a háttérképet, az ikonok elhelyezését, a hangokat. Az, hogy mennyire telitalálat egy téma, függ a készítő fantáziájától, alaposságától, illetve a rendelkezésére álló anyag használhatóságától. A későbbiek során az egyik legprofibb LiteStep témát közelebbről is be fogom mutatni, így aki kedvet kap a használatára, könnyedén elboldogul majd az elsőre furcsa, kissé linuxos megoldásokkal.



EZ ÍGY NAGYON EGYSZERŰEN HANGZIK…

Bár a program telepítése gyakorlatilag gyerekjáték, azért a használata, a lehetőségek maximális kiaknázása igényel némi számítógépes alapismeretet (aki kicsit is ért a programozáshoz, annak nem lesz gondja vele).
Az installálás közben a LiteStep – persze csak akkor, ha ezt engedélyezzük – átírja a System.ini-t, és lecseréli az aktuális explorer shellt. Ilyenkor már csak egyetlen dolgunk marad – újraindítani a gépet. Azért a leírásban szerepel az a jó tanács, hogy készítsünk egy boot lemezt, hátha valami balul üt ki. Amint elindul a Windows az első meglepő változás az lesz, hogy a Desktopot hagyományos értelemben el kell felejtenünk. Nagy érvágás, de hát el kell fogadni, hogy ez a rendszer teljesen más felépítésű. Például én nagy Desktop használó vagyok, állandóan oda dobálok ki mindent, ám ennek ellenére meg tudtam szokni a dolgot. Ez a probléma nem fog gondot jelenteni az olyan felhasználóknak, mint a Laza, aki mániákusan ragaszkodik ahhoz, hogy a Desktopján mindössze 2–3 mindenképpen szükséges ikon létezhet csak. Szent küldetésnek tekintik a többi kiirtását. Nekik a LiteStep legnagyobb eltérése az explorertől könnyen emészthető lesz.

A Desktop persze megvan, csak másképp tudjuk elérni a programokat róla. A képernyő jobb oldalán kapott helyet a Wharf Bar, ahol létrehozhatunk szépen egymás



alatt, gyűjtő foldereket. Ilyen lehet a system, az Internet, a munka, vagy a games könyvtár. Ezekbe aztán lehet pakolni az ikonokat, így két klikkeléssel bármit elérhetünk, amit csak akarunk. Itt jött el a pillanat, hogy megértsük, miként is működik a LiteStep, hiszen enélkül még az ikonok elhelyezésével is gondunk lesz. A LiteStep könyvtárban van két konfigurációs file: a step.rc és a modules.ini. Ezeket egy szövegszerkesztőben editálva, majd a változásokat elmentve tudjuk formálni a shellt (pl.: ha valaki nézegette már a CD Guru.ini-t, az egy teljesen hasonló konfigurációs file). Itt kell tehát manuálisan beírni, hogy milyen ikon hová kerüljön és milyen exe file-t hívjon meg hozzá a rendszer. Na most ez így persze elég macerásnak tűnik, azonban szerencsére létezik már egy segédprogram az LCE (LiteStep Configuration Editor), melynek segítségével ezt nagyon kultúráltan meg tudjuk oldani. Az LCE ismertetése megtöltene egy másik cikket is, így ezt most kihagyom, úgyis az a legjobb módszer, ha az ember próbálkozik vele, aztán vagy sikerül a hőn áhított változtatás vagy nem. Ennek megvan a maga varázsa, alig várod, hogy bootoljon a gép, hogy megjelenjen az a fránya ikon, vagy modul, aztán persze a helyén csak nagy sötétséget fogsz látni. Ennek számtalan oka lehet, de körülbelül egy nap intenzív küzdelem árán föl lehet építeni a saját elképzeléseid szerint a windowsos kezelőfelületedet. Ami már tényleg a tiéd lesz.

Közben persze felmerül a kérdés, jó-jó de mi az a LiteStepben, ami tényleg király? Mivel lehet majd elkápráztatni a barátaimat, kollégáimat?

Ennek a legegyszerűbb módja, ha kiválasztasz egy neked szimpatikus témát és az alap LiteStep verzió után, fölinstallálod azt is. Párat fogsz találni a PC Guru CD-jén, ezek közül bármelyik jó lesz, ami szimpatikus neked. (Quake2, Half Life, Conflict Freespace, Starcraft.) Amikor az utolsót megláttam egy számítógépen, alig hittem a szememnek. Borzasztóan profi munka, aki mondjuk nagy StarCraft fan annak elég lesz egy pillantást vetni a képekre, hogy rögtön kedvet kapjon a LiteStep használatához. Ráadásul a háttérképek között van két teljesen új is, a BroodWarsból (Kerrigen és egy DarkArchon).

EGY KISEBB VARÁZSLAT...
(használati útmutató a Starcraft LiteStep témához)

Első lépesben érdemes az új upgrad-et föltenni a LiteStephez, ami a 0.24.4-es verziószámot viseli. Amennyiben ez megvan, csomagoljuk ki a starcraftrevised.zip-et a CD-ről, a C:\Litestep\themes könyvtárba. Itt két dologra nem árt ügyelni, az egyik az, hogy a Winzipnél be legyen kapcsolva a Use Folder Names illetve, hogy a kicsomagolás után valóban a themes könyvtárban legyen a cucc. Ha minden OK, keressük meg a háttérképeket, ez általában a legnagyobb BMP a könyvtárban. A starcraftrevised esetében több háttérképet is találhattok, ráadásul, hogy minél kisebb helyet foglaljanak JPG-ként lettek a zipbe csomagolva. Ezeket tehát át kell alakítani. A backdrops folderből a legegyszerűbben egy ACD Sea vagy az általad használt browser segítségével tudsz BMP-t menteni (set as wallpaper). Ezeket szokásos módon a C:\Windows könyvtárba kell elhelyezni, majd jobb egér gomb a Desktopon, Properties és a háttérképeknél kiválasztani a három közül a neked tetszőt. A háttérkép az összes témánál nagyon fontos, hiszen erre épül az egész shell kidolgozása, ha ez nem stimmel, semmi sem lesz a helyén. Egy dologra érdemes még figyelni az pedig a kép mérete. Itt a legnagyobb bánatom az, hogy a legtöbb téma 1024X768-as képet használ alapként, esetleg találhatunk olyat, ami elmerészkedik az 1152-ig is.
Na most, aki 17"-es monitoron dolgozik 1280x1024-ben, nehezen veszi rá magát, hogy visszatérjen az 1024-re. Azért remélem, hogy a jövőben majd lesznek nagyobb felbontású képek is.

A második nagyon fontos lépés, hogy a LiteStep által használt step.rc-t és a modules.ini-t cseréljük ki arra, amit a themes\starcraft könyvtárban találunk. Azért a régit érdemes megtartani, aminek a legegyszerűbb módja az, ha átnevezzük stepold.rc-nek és modulesold.ini-nek.

Ezzel meg is volnánk, csak újra kell indítani a gépet, ahol most már egy teljesen starcraftos kezelőfelület fog fogadni. Végül az LCE segítségével tegyük elérhetővé a saját programjainkat.

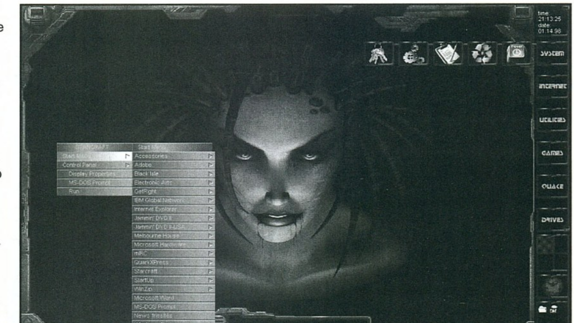
HA BÁRMI GOND LENNE...

Akkor a legfontosabb, hogy ne ess pánikba, és ne rohanj egyből az utcára: a LiteStep tönkretette a gépem transzparensekkel. Nekem is sikerült előhozni azt a nem túl szerencsés témát, amikor az aktív shell mellett a képernyőn semmiféle Windows műveletet nem tudtam elvégezni. Azaz a rendszer gyakorlatilag teljesen hozzáférhetetlenné vált, legalább is Windowsban. Ez pedig a kulcsszó. Ilyenkor egyetlen megoldás létezik, a DOS-os boot, tehát a gép újraindításakor nyomogassuk szerényen az F8-at, és kérjünk egy DOS-promptot. Aki szerencsés az meghív egy NC-t (persze lehet DOS parancsokkal is variálni), és megkeresi a Windows könyvtárban a System.ini-t. Itt az alábbi sort kell átírni: shell=C:\LiteStep\LiteStep.exe. az eredeti változatra, ami így néz ki: shell=Explorer.exe. Amennyiben ezt elmentettük minden vissza fog térni a hagyományos kerékvágásba.

CSERÉLJEM, NE CSERÉLJEM?

Az én tanácsom egyértelmű: cseréld! És, hogy miért? Mert egy kicsit egyedivé teszi a géped, ezen kívül örömet lelsz majd abban, hogyan is néz ki a Desktopod. Persze ez a cikk csak ízelítő volt a LiteStepből, nem sokat foglalkoztam például a nagyon hasznos és sokszor meglepően látványos modulokkal, utility-kkel. Ezeken felül pedig a LiteStep használata megtanít egy másfajta megközelítésre, gyanítom, hogy ezáltal a számítástechnikai ismereteid is bővülni fognak. Ez pedig soha nem felesleges, még akkor sem, ha idővel visszatérsz az explorerhez.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu



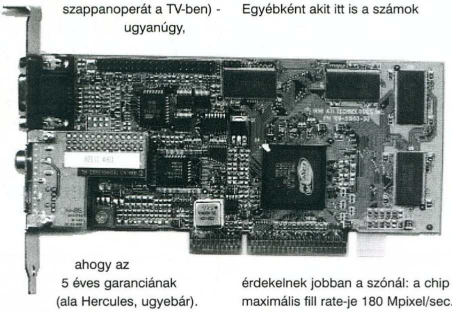
TNT(2), ATi Rage Fury és Voodoo 3

MELYIK ÚTON HALAD A JÖVŐ?

Az ATi Rage Fury-ja már egy kész kártyát jelöl, melyen a cég Rage 128GL chipje dolgozik, és amelynek piacra kerülése 1999. januárjában várható. Maga a chip, mint a neve is jelöli, egy 128 bites architektúrájú pók, mely egy integrált VGA/2D/3D gyorsító (AGP 2X), melyhez a kártyán egy 230 MHz-es RAMDAC (ez 1600x1200x32bpp/85Hz-re elég) tartozik (az ATi természetesen többféle kártyát fog piacra dobni egyidejűleg, például a Fury-n kívül a Magnum-ot). A chip belső órajelfrekvenciája nem mondható túl magasnak, amolyan V2 szintű: 90 MHz. A kártyán 32 MB SDRAM-ot találunk, mely igencsak szép mennyiségnek mondható, többek között azért, mert a mostanság elfogadott általános memkonfig 16 mega. A 32 MB szükséges is, hisz a kártya egyik legnagyobb erőssége a gyors 32bpp-s 3D-s megjelenítés (D3D-ben a Rage 128 10 százalékos teljesítménycsökkenést szenved el 16bpp-ről 32bpp-re váltva, míg a TNT - a nagy vetélytárs - 40%-osat!) - ezzel egyben cáfolva a Scott Sellers (3Dfx)-féle 32bpp teljesítménycsökkenés teóriát, illetve nem árt az elégséges memória a nagy textúrák tárolásakor sem.

A 'látványtechnika' terén a képminőség 3D-ben szinte megegyező a TNT-vel, míg 2D-ben némileg elmarad a G200-tól (több teszter egybehangzó véleménye). Mit nyújt még a chip? Például TV-Out támogatás (S-Video/kompozit), melynél a fejlesztők célja a 800x600x16bpp-s desktop minél élethűbb 'átkopírozása' a TV képernyőjére. Van még azonban itt valami a Rage 128 tarsolyában, amire egyre több ember fog odafigyelni az idő előrehaladtával: szinte teljes körű DVD támogatás. Ha van egy ilyen Rage Fury-nk, akkor már csak egy különálló DVD drive-ot kell vennünk, a többit a kártya megoldja, nincs szükség külön MPEG-2 dekóderre. A teszterek tapasztalata szerint a kártya full screen/teljes színmélység esetén is szinte röccenésmentesen játszotta le a filmeket. Ami pedig még idillibbé teszi ezt a dolgot: a CPU utilizáció csak 20%-os egy P2/350 esetében - nem semmi (ugyanez az adata a Voodoo 3-ra vetítve 60%, ami nem számít a mostani viszonyok között rossznak!). Ennek az a magyarázata, hogy a dekódolás 85%-át a Rage 128 csinálja. A jó minőségű lejátszásra pedig további garanciát jelent a motion compensation technika integrálása a szilikonra.

A kártyához/chiphez azonnal full OpenGL ICD-t (Win95/98,NT4) fognak adni szállításkor (nem úgy mint Matrox-ék házatáján), ezenfelül természetes a DX6 support is. A kártyához természetesen továbbra is lesznek kaphatóak a szokásos ATi kütyük, mint TV-tuner, video-capture társkártya, aminek jópáran hasznát fogják venni (például azok, akik már el sem tudnak mozdulni a gépük mellől, mégis szeretnének megnézni egy-egy jobb filmet, neadjisten szappanoperát a TV-ben) - ugyanúgy, ahogy az 5 éves garanciának (ala Hercules, ugyebár).



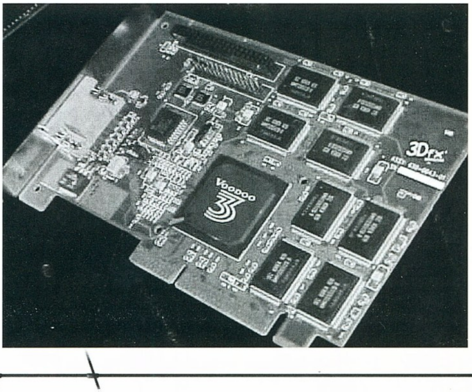
Eddig ugye volt a nagy feature-bemutatás, de kevés mese szólt a 3D-ről, ami talán a legtöbbeket izgat. Na szóval a Rage 128 szinte minden elképzelhető és eddig látott 3D-s funkciót támogat, amit egy 1999 elején kijövő kártyának illik tudnia, többek között 32bpp színmélység, mint már említettem, multitextúrák kezelése, hardveres háromszög-előkészítés/számolás, chipre integrált textúra és pixel-cache. Akit minden funkció érdekel, az látogassa meg a az ATi Web-site-ját (www.atitech.com), részemről nem kultiválom felsorolni egy általános jellegű, tájékoztató cikkben az oldalnyi listát. A képminőségről más esett szó, mely igen jónak mondható a mezőnyben, a teszterek leginkább a telt színeket emelik ki legszívesebben. A 3D-s teljesítmény terén megoszlanak a tesztelői vélemények: Thomas Pabst szerint a Rage 128 lassabb mint a TNT egy kicsivel, míg a sharkyextreme szerint pont ugyanennyivel, de gyorsabb - a két site-on egyébként több részletkérdésben is eltérőek az álláspontok, de sajnos néhol a tényadatok(!) is. A lényeg, hogy a TNT teljesítménye körüli 3D-s húzást kapunk, ami nagyon jónak mondható, és - ebben mindkét site egyetért - a drivereken van még mit javítani, azaz ez a teljesítmény valószínűleg nőni fog.

A skálázhatóság terén megállapítható, hogy a Rage 128 teljesítményét nagyban meghatározza a számítógép L2 cache-nek gyorsasága, ezzel egyidejűleg processzorfüggőbb, mint a TNT. A Rage Fury-t be lehet passzítani egy Super7-es környezetbe is, de jól igazán csak Celeron 300A fölött érzi magát (AMD K6-2-höz Tom TNT-t ajánl). Egyébként akit itt is a számok érdekelnek jobban a szónál: a chip maximális fill rate-je 180 Mpixel/sec.

A chip egyébként 64-bites memóriainterfésszel is el van látva, hogy könnyebben integrálható legyen alaplapokra (targeting OEMs...). Van itt egyéb 'újítás' is, mégpedig egy Game Engine Performance Booster nevű programocska, mely a D3D és OpenGL játékok fps-eit hivatott felfele nyomkodni. A baj csak az vele, hogy minden opcióváltásnál rebootolni kell, másrészt nem támogatja egyelőre az MVP3 chipsetes alaplapokat, és ráadásként még instabillá teszi a rendszert abban az esetben, ha nem játékokat futtatunk, de ez a progi megy a háttérben. Szóval van még mit csiszolni. Ugyancsak problémát okoz a fejlesztőknek a chip túlmelegedése, nem ritka a 3D-s alkalmazások használata közbeni 90 Celsius fok a chip közepén.

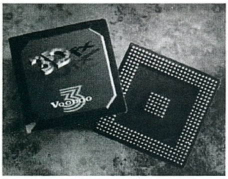
Jöjjön az összegzés rizsa. A Rage Fury megjelenésekor (1999. január ugyebár) 200 USD körüli áron fogja magát kelletni, a Rage Magnum csak 159 USD (ha minden igaz, akkor ez egy Rage Fury mínusz TV-Out lesz?), amely nem tűnik túl versenyképesnek a TNT-s kártyák áraival, pláne nem a G200-asokéval, bár némileg vigaszt nyújt, hogy bundle-ként adják hozzá az Expendable-t, a Motoracer 2-t és a jól bevált Half-Life: Day One-t. Egyszóval a Rage Fury nagy szép és jó kártya, habár ez nem egy prómó cikk, amolyan drágább fajta all-round board az 1999-dik év átlagfelhasználójának. Ha azonban valaki csúcs 2D-t akar, az inkább G200-at, míg aki csúcs 3D-t, az V2 SLI-t vegyen. És ez van.

Most pedig nekiállok írni valamit a másik, még inkább újdonságot jelentő cuccról, a Voodoo 3-ról. Mivel ez a cucc a kiskereskedelembe csak április/május táján fog behajókázni, ezért itt még lazán nem beszélhetünk kártya-nevekről (vagyis beszélhetünk, de minek). Ez a répa is répa, csak nem sárga, hanem fehér, ennek ellenére 128 bites architektúrán nyugszik és 0.25 mikronos technológiával készül, ahogy a Rage 128 is. De. Egyelőre a



3Dfx Interactive nem tervezi, hogy 32 MB-ot lehessen rakni az e chip(ek) köré épülő kártyákra, mindössze gondolkodnak a dolgon a userek heves támadásai nyomán - a mostani előirányzat a 16 MB, ez viszont lehet SGRAM. Itt is AGP 2X szerepel a speckólistán, semmi különös, viszont ami már figyelemreméltóbb, az a max. 16bpp színmélység, ami ugyancsak heveny nemtetszést váltott ki a gamerek nemritkán lökött, de igencsak maximalista tömegéből. Állítólag sokat elvenne a teljesítményből. ATi-ék bebizonyították hogy nincs így. Mindenesetre ez van.

Az első mondatokban azért beszéltem chipekről többes számban, mert a V3 kétféle változatban fog szállításra kerülni március táján az OEM-ekhez, mégpedig V3-2000 és V3-3000 gúnyában. Lényeges eltérés nem

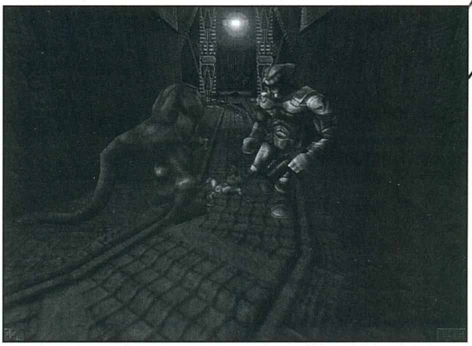


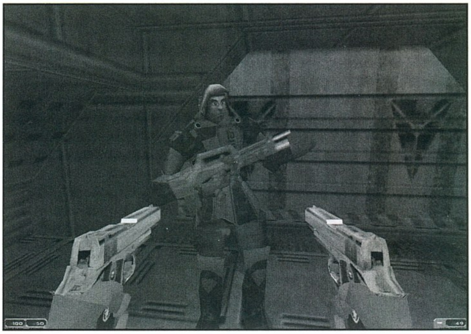
lesz a két chip között (azaz a core változatlan lesz), mindössze a V3-2000 belső órajele max. 125 MHz lesz a 3000-es 183-jával szemben, illetve a RAMDAC 'csak' 300 MHz-es lesz a 3000-es 350-esével szemben (ami pedig elég lészen például 2048x1564/75Hz-re). Ennek megfelelően a 3000-es ára 45 USD, míg a 2000-es ára 35 USD lesz ezres tételben.

Természetesen a Voodoo 3 is fog DVD meg TV-Out supportot tartalmazni, mint már esett erről szó, amely azonban előreláthatólag nem lesz olyan jó és hatékony mint a Rage 128-é. Meglássuk. Ami viszont tény, hogy a V3 egy továbbfejlesztett Banshee core-nak tekinthető, hisz a legtöbb szakértő is azt mondja, hogy a V3 egy minimálisan továbbfejlesztett Banshee egy második TMU-val (texture memory unit), 0.25 mikronon, 18.2 millió tranzisztort tartalmazva.
A multitextúrákat természetesen lekezeli, de bump-mappolás továbbra is a szokásos, a V2-ből már ismert szoftveres 'trükk'-eljárással történik. A sharkyextreme egészen odáig ment, hogy a V3-at egy nagyjából kétszeres teljesítményű Banshee-nek titulálja (lehet hogy csalódottak voltak szegények, több újítást vártak a szegmensvezetőtől - akiknek lehet hogy kifogyott a puskaporuk?). Az viszont tény, hogy Scott Sellers visszafelé kompatibilisnek jellemezte a V3-Banshee kapcsolatot.
A csalódottságot csak fokozza az is, hogy egyelőre úgy tűnik (az AGP busz miatt), hogy nem lesz V3 SLI.

Mire lesz azonban képes a V3 egymagában? Jöjjenek ismét a számok, azoknak akik odavannak értük: a V3-3000 max. fill rate-je 366 Mtexel/sec, illetve 7 millió háromszög/sec sebességgel pumpálja kifele magából a poligonokat (amelyek véletlenül háromszög alakúak...), ugyanezek a számok a V3-2000 esetében 250 Mtexel/sec, illetve 4 millió (nem véletlen, hogy az utóbbi chipet a 3Dfx inkább alaplapokra szánja, míg a 3000-est a gamereknek). Összehasonlításképpen a V2 180 Mtexel/sec-ot tud, míg a V2 SLI 360 Mtexel/sec-et - na ezért nincs itt olyan hatalmas előrelépés!. A 'jogelőd' Banshee teljesítménye pedig egy sima 100 Mtexel/sec. Egyébként ha már itt említettem az alaplapra integrálást, akkor elmondom, hogy kósza hírek szerint a Diamond Multimedia, illetve a 3Dfx által nemrég felvásárolt STB (na vajh miért...) is dolgozik már V3-2000-et tartalmazó alaplap referencia-design-on.

Magukat a V3-akat márciusban kezdik el kiszállítani az OEM-ekhez, és mint említettem, késő tavaszra várható a kártyás boltokba kerülés. A 3Dfx-es Gary Tarolli szavai nyomán némileg megnyugodhatnak a jövőbeni vásárlást tervezők, hisz ő azt nyilatkozta, hogy megpróbálják a V3-at minél agresszívebben és minél alacsonyabb árakon bevezettetni a piacra. Most hogy már gyártani is tudnak kártyát, ezt befolyásolni is tudják ugyebár - azonban konkrét arról a kártyákkal kapcsolatban egyelőre nincs semmi hír, dehát őszintén szólva tényleg korai is lenne. Január hónap folyamán azonban várhatóak bejelentések az egyes OEM-ek részéről, és ekkor már többet fogunk tudni, és eldönthetjük, hogy maradunk a jó öreg (és már nem igazán funkcionáló V1-ünk, mellett, vagy V2-nk mellett, esetleg párt választunk neki - vagy igazi Kolombuszként benevezünk egy újabb upgrade-re. Ismerek néhány embert, akinek az első két variáció mint olyan, meg sem fordul a fejében...). A piacon mindenesetre egy ideig párhuzamosan fogják magukat kelletni, igaz a V1-ek közeli kihalása jura-kori emlékeket idéz őszülő halántékom mögött. Azért akinek egy jó 2D-s kártyája társaságát egy V2 SLI párocska képezi, jobb ha csak gondolkodik csak, mint lép. Pláne, hogy lesznek még itt durva

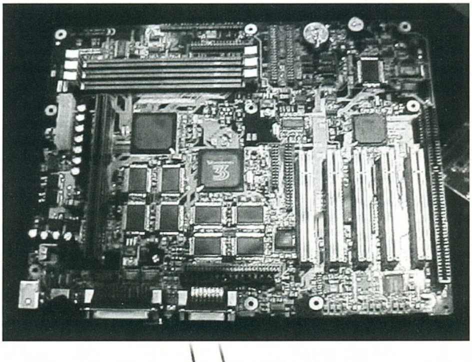




vetélytársak, mint pl. TNT 2, vagy Glaze 3D (lesz ilyen egyáltalán Oi?), esetleg némi ErőVéR 250. Előre meg lehet mondani, hogy sokat fog számítani ezeknél a kártyáknál az image quality, mint olyan, mert ugyebár most már egyiknek sem lesz gond akár 1280x1024-ben a 40 fps körüli teljesítmény.

Mi fog történni a piaccal valójában és mit vegyünk? Nem tudom és nem is érdekel, mindenesetre belebújtam a munkahelyi gépem browser-ébe, és utána legyártottam ezt a cikket shoebaron felkérésére. Akinek kérdése lenne a cikkel kapcsolatban, nehogy írjon nekem, mert vizsgaidőszakom van, és át kell bukdácsolnom néhány vizsgán, olyan marhaságokra nem érek rá, mint holmi vidijókártyák.
A kérdéseket inkább intézzétek a Frei Dosszié címére, ott úgyis sok okos emberke dolgozik, vagy akár a mostanában oly elhíresült friderikusz.hu domain valamelyik közelebbről meg nem határozott levládájába. Cső.

tigriske



Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

□	1 év előfizetés CD-vel	9000 Ft
□	1/2 év előfizetés CD-vel	4500 Ft
□	1/4 év előfizetés CD-vel	2250 Ft
□	1 év előfizetés CD nélkül	4960 Ft
□	1/2 előfizetés CD nélkül	2480 Ft

Az aktuális előfizetési kedvezmények az újságban találgatók meg.

Név: ....

Cím: ....

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek

ABIT, ASUS. Hercules, Matrox, Diamond, ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, LiteOn

Használt SVGA monitorok bruttó 17.000 Ft-tól

Internet előfizetés, Szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29.

Tel.: 311-5456

Megrendelőlap

Extra akció - amíg a készlet tart!!!

E3 CD 98 (2 CD)	990,-	□
3Dfx CD 2	600,-	□
Drivers - Patch - Cheat CD 2	600,-	□
CD GURU 99/1 (2CD, teljes játék, poszt.)	800,-	□
CD GURU 98/6 (2CD, teljes játék, poszt.)	700,-	□
CD GURU 98/1,2,3,4 (/db)	500,-	□
CD GURU 97/3,4,5,6 (/db)	400,-	□
PC GURU 98/3,4,5,6,7,8 (CD-s) (/db)	500,-	□
PC GURU 98/10,11,12 (CD-s) (/db)	700,-	□

□ utánvétellel kérem □ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

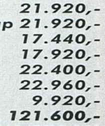
Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-209-344-391 Faxbank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Januári akciók !

14" Licom SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32 x-es IDE CD drive	9.920,-
1.7 GB Seagate winchester	18.000,-
3.2 GB Seagate winchester	25.920,-
5.1 GB Quantum winchester	30.400,-
Pentium II Acorp alaplap Celeronhoz	13.600,-
Pentium II ABIT BH6 BX / ATX alaplap	21.920,-
Pentium II ASUS L97-B LX / ATX alaplap	21.920,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	17.440,-
Pentium II 300A Intel Celeron CPU	17.920,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	22.400,-
Matrox G-200 AGP 8MB SG RAM	22.960,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	**121.600,-**
Pentium II alaplap,PII 300 Celeron,32MB SDRAM 3.2 GB S. HDD, 1.44 FDD, Mini t., S3 4MB, 32xCD-drive, SB16, 14" SVGA, 105g.klav.	
Trans-Am használt 486:	**39.920,-**
486DX50, 8MB, FDD, baby ház, 270HDD, PCI VGA, 14" digitális monitor	
Használt számítógép és alkatrész kiárusítása !	

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 486-tól Pentium II 450-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

SUPER-SONIX

1067, Budapest, Teréz krt. 11-13.
(az alagsori üzletházban az Oktogonnál)
Tel: 322-4041/35

SONY PSX

Dual Shock kontroller: 8490,-
RGB kábel: 3.990,-
Mem.kártya: 4.490,-

NINTENDO 64

Alapgép
Rumble Pack
Rogue Squadron
TUROK 2
ZELDA 64

SUPERSONIKUS akciókkal és törzsvásárlói kedvezményekkel várjuk kedves vásárlóinkat.
- IMPORT Japán és USA játékritkaságok
- Garantáltan a legjobb árak Budapesten

Megjelent játékok: Virtua Fighter 3 TB, Sonic Adventures, Sega Rally 2, Incoming.

A SEGA Dreamcast kit:
Komplett alapgép, PAL/NTSC konverter,
VMS Memóriakártya,
220V/110V transzformátor, Virtua Fighter 3 TB.
Ára: - hívj

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

GÉPÁTÉPÍTÉS:

!!!AMD 6K2-300/66MHz+Epox Via MVP3 AGP 100MHz /nem ATX/!!!

26.500,- Ft-tól

!!!OTP részletfizetési lehetőség!!!

Használt alkatrészek beszámítása. Internet szolgáltatás 2000,-Ft+ÁFA-tól.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-209-264-507
Faxbank: 2-333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P: 9-17h-ig

ISMERJEN MEG EGY ÚJ VILÁGOT!
TISZTA FORRÁSBÓL
ASUS és dtk
termékek teljes választéka!
Viszonteladóknak is!

COMPSERV SZÁMÍTÓGÉPEK 5 ÉV GARANCIÁVAL!
32MB/3,2GBQ/Virge 4MB/32xCD/SBPRO/ 90W hangszóró/MINI AT,ATX /105g bill/egér
ASUS P5A-100MHz/PR300 97.700
ASUS P2/LX/CE300 110.500
ASUS P2/BX/CE333 128.000
Monitort Ön választ!

dtk DTK Computer

DTK SZÁMÍTÓGÉPEK 2+2 ÉV GARANCIÁVAL!

ASUS monitor vezérlők
RIVA128 /4MB/AGP/PCI 15.500
RIVA128 ZX/8MB/AGP 19.800
Riva TNT 16MB/TV/AGP 39.700
BANSHEE 3DFX/8MB/AGP 24.800

MONITOROK
Samtron 14" SAMSUNG digit. 28.900
Samtron 15" SAMSUNG digit. 36.600
ACER 17" 0,27/OSD,digit. 67.100

CD-ROM,HDD legjobb áron:
3,2GB Quantum,ide 24.900
6,5GB Quantum,ide 29.100
TEAC 32xCD-ROM 9.800
Viszonteladóknak további kedvezmény!
Verbatim teflonos írható CD-k floppy lemezek
GRAVIS,GENIUS, Microsoft joystick,gamepad,
Egerekből nagy választék!

Mindenkit szeretettel várunk:
aki megbízható partnert,
aki a bizonytalan olcsó helyett,
megfizethető minőséget keres!

COMPSERV T.C. XIV. Bp.,Nagy L. kir. útja 168.
Tel.:36-36-36-1,25-15-777

ÁRLISTÁNK:
Faxbank: 2-333-666, 2130 ##,
www.iridium.hu/compserv95
Az árak változhatnak és nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
Viszonteladói árlista: 2-333-666/1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16MB/3,2GB	90.0
AMDK6-2/266MMX/16MB/3,2GB	98.0
AMDK6-2/300MMX/16MB/3,2GB	102.0
Intel 233 MMX/32MB/3,2GB	92.0
IntelPII300ACeleron/16M/3,2G	109.0
Intel P II 266/32MB/3,2G	130.0
Intel P II 333/32MB/3,2G	131.0
Intel P II 400/32MB/3,2G	170.0

Az árak ezer forintban értendőek.

99.01.12. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini / ATX MINI-MIDI-Nagy	3.8/6.6/7.8/12.2
ProcompLX AT/ATX BX AT/ATX	13.8/14.8/17.8/18.6
Tornado TX / Gigabyte SG/AX	10/16/16
Gigabyte TX3 / PII-LX3	15.4/18.9
Gigabyte EX/EA/BXDS	17.6/17.6/51
Gigabyte 100MHz BA/BXE/BXS	23.4/24.5/42
SD RAM 16/32/64/128	4.6/8.5/16.8/33.4
SD RAM 100 MHz 32/64/128	9/17.4/34.5
CD Toshiba 36/Panasonic 32	9.8/10.8
HDD St 3.2/St4.3/Q 3,2EX	24.6/26.8/25.5
HDD 5.1EL/6.4EX/8.4SE	29.4/30.8/38.5
Daewoo 14"/ 15" / 17"	27.2/35.6/61.4
Belinea 14"/ 15" / 17"	27/34.5/59.5
MAG XJ530 / 700T / 715T	43.5/75.4/89.2
VGA S3 1MB /4 MB PCI/4MB AGP	3/4.6/4.8
Matrox Prod. G100 / G200 SG/SD	15.2/19.5/23.4
Diamond Viper 330 /Viper 550	14.4/18.4
Diamond Monster II 8MB/ II 12MB	24.4/30.5
Diamond Fusion 16MB/ 3DFx 12 MB	26/20.6
SB16/SB64/SB 128/SB Live	4.8/7.6/10.6/17.6
TB Malibu OEM / Daytona OEM	18.2/15
CD író Pana 4/8 IDE / SCSI / TEAC	48/48.6/50
Írható CD TDK/ Fuji	360Ft/330Ft

4M

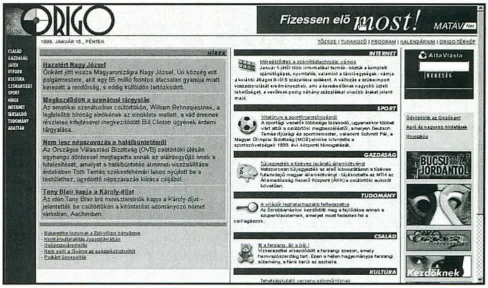
COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

Net ajánló



Az ördög nem alszik. Shoebaron elkezdte ledobni a maga kis rafinált bombáját („két napod van még a cikk leadásáig, aztán jön a körülmetélés rozsdás pengével") úgyhogy erőt veszek magamon így a szilveszteri beláj után.

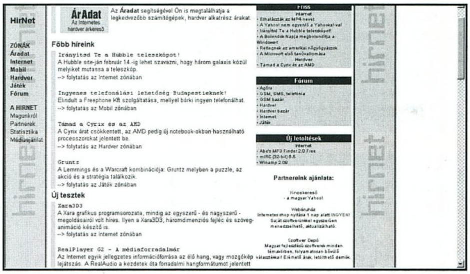
THE GOOD

„Az első magyar szoftver archívum" – hirdeti magát az XLR8.hu. (Tűnődöm, hogy mi állhat e név mögött, valami exelerate, vagy excelerate, bár ha jól látom, egyik szó sem értelmes. Lehet, hogy accelerate-et akartak beleálmodni a pajkos tervezők, ami gyorsítást, gyorsulást jelent). Megmondom őszintén, kedvem lelem ebben a kézzel válogatott archívumban, kezdőknek nagyon jó, mindenből a legelterjedtebb programokat találjuk, kategorizálva, rövid, néhány mondatos jellemzéssel. Ezek mind shareware (esetleg freeware vagy próbaidős) programok, amiket ingyen letölthetünk és nyomkodhatunk. Érdemes két–három hetente rápillantani, jött-e újabb cuteftp, vagy winamp, vagy ilyesmi. Most az új év beköszöntével a site üzemeltetői számos új szolgáltatást akarnak bevezetni, mint például az interaktív fórumokat, hírlevelet e-mail-ben és hasonlók. **http://xlr8.hu/**

THE BAD

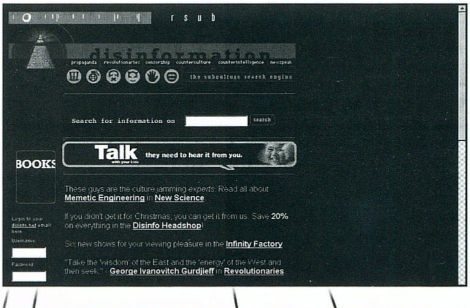
Portál. Jó kis szó és divatos, mint az Oakley napszemüveg. Manapság minden menő site portálnak akar lenni. Néhány idétlen, csicsás, gusztustalan web-lap förmedvény helyett – figyelem – tartalmat szolgáltatni és kultúrát. A portál onnan ismerszik meg, hogy rengeteg információt sűrít, szépen körítve nyomja a szörfölő, információra éhes népnek. Valahá a keresőprogramokból fejlődtek ki (ilyen volt a Yahoo), de ma már vannak zsír újak is. A magyar piac eléggé gyerekcipőben jár még, bár határozottan felzárkózunk a nyugathoz. Olyan ez, mint amikor megépül egy plaza a városban, aztán körbejárunk, beszerezzük a dolgokat („négy írható tédékát, csókolom"), vagy csak bámulunk ki a fejünkből boci szemeinkkel. Szóval elméletileg minden egy helyen van, de ez túlzás, mert ugye mégsem lehet minden ugyanott. Tagadhatatlan viszont, hogy van sok minden és ez különösen jó azért is, mert van mozi, ahova be lehet ülni és megnézni a filmet. Így van ez az Internet kusza világában is, ahol a plaza-k a portálok, a kisebb site-ok meg a boltok. Menő portál ingyen e-mailt ad, megjövendöli az időjárást, online cseveg, sőt még játszani is enged (Java alapú játékokkal). Ezen kívül horoszkópot mond és nem utolsó sorban: napi politikai híreket szór. (Mondjuk kevés portál engedheti meg magának egy bel- és külpolitikai szerkesztőség fenntartását, ezért inkább a nagyobb hírügynökségektől – ilyenek pl.: a Reuters, vagy az AP – veszik át a tartalmat, esetleg egymástól lopkodják (ún. lamacast)). Magyar piacon igazán ütős portál nincs még, talán csak a hcgamer (nevet). Néhány magyar portál a teljesség igénye nélkül:

http://www.hvg.hu/
http://www.internetto.hu/
http://www.hirnet.com/
http://www.origo.matav.hu/



THE UGLY

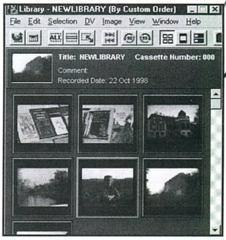
Gondoljunk bele a következőbe: történik valami politikai esemény, vagy esetleg egy teljesen más, sok ember számára érdekes dolog a világban, amiről ugye mi is értesülünk a médiából. Az újságokból és tv-ből összeszedett információ nagyon sokszor hiányos, szerkesztett, a valóságnál jóval árnyaltabb. (Ez most enyhe kifejezés.) Milyen jó is volna egy kicsit a dolgok mögé látni, vagy legalábbis félretájékoztatás, elhallgatások nélkül informálódni. A disinfo.com összegyűjti ezeket az információkat meghatározott témakörökben (politika, jelen korunk tudományai) és jól összeválogatott, néhány mondattal értékelt linkgyűjteményt sorol fel, ahol további olvasnivalóra bukkanhatunk az adott témában. Például, ha többet akarunk megtudni a déli háborúkról, akkor ugye első körben bevágjuk azt a szót a keresőbe, hogy „Bosnia" és kapunk egy csomó érdektelen zagyvalékot („Helló, Dave vagyok. Szerintem borzasztó, ami Szerbiában van. Itt egy kép a kutyámról."), úgyhogy nem marad más, mint a nagy hírügynökségek összefoglalóira szorítkozni, ami pedig kb. arra elég, hogy magáról a tényről kapjunk információt. Itt jön képbe a több síkon való gondolkodás, érdemes átnyálazni a disinfo-t, mert ahogy a site is mondja: az információ hatalom. (Ritka közhely, de nagyon igaz.) **http://www.disinfo.com/**



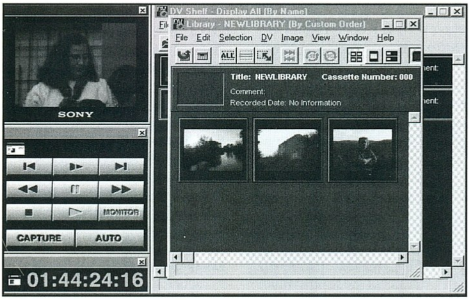
Lehet, hogy a mai körképünk kicsit komolyabb vizekre vitte hajónkat, de soha, soha ne feledjétek, hogy az élet nem csak játék és mese. Ennyi lett volna a mai szörfölet, remélem nem lett rosszabb, mintha egy német minimál tekknó dübörge. Végül hadd zárjam az oldalt és a cikket egy Warpigs idézettel: „az IQ-m nagyobb, mint a vinyóm"

sasvári józsef angelday

Sony DVBK-2000E



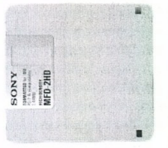
Shoebaron ismét gondoskodott arról, hogy ne érezzem túl jól magam, mert egy majdnem kipróbálhatatlan hardverről kell írnom némi termékismertetőt. A Sony DV (Digital Video, ez egy félprofesszionális, teljesen digitális jelfeldolgozású rendszer) állókép capture kártya első ránézésre nem tűnt nagy falatnak, csak akkor kezdtem el ráncolni a homlokom, amikor a kártya hátulján levő apró lapos csatlakozót megláttam. Honnan fogok én most ehhez DV-szabványú jelet produkálni. Ekkor jutott eszembe, hogy nemrégiben egy ismerősnél valami ilyesféle kamerát nézegettem. Nosza egy telefon, és este már izzítottuk is a cuccot Daro gépére. Az installálás közben csak egyetlen gond adódott: a szoftver egy szériaszámot követelt, amit sehol sem találtunk. Se a papírok között, se a dobozon, se a CD tokján – sehol sem volt. Végső lépésként kiszereltük a kártyát, megnéztük a sorozatszámát, majd próbaképpen beírtuk a szoftvernek. Ment vele! Ez azért elég bukás egy Sony terméktől, de végül is csak egy aprócska telepítési gond.



A kártya gyakorlatilag azonnal működőképes volt, szinte nem is kellett semmit állítgatni a szoftverben. Külön ablakban található a prewiev kép, az időkód, a magnó (kamera) kezelőszervek stb. Sajnos, alaposan lemaradtam a videotechnikai témában, így nem voltam felkészülve arra, hogy egy ilyen cucc milyen szolgáltatásokkal fog elkényeztetni. Igen nagyot néztem, mikor felfedeztem, hogy az összekötő kábelen keresztül nemcsak a jel jön a kamerából, hanem azon keresztül a szoftverrel vezérelni is lehet jó néhány funkciót (PLAY, STOP, tekerés, léptetés stb.). Miután kiismertem magam a képernyőn, végre rátérhettem a kártya tényleges funkciójának kipróbálására. A prewiev ablak alapján a szalagfutást meg kell állítani a megfelelő képnél. A teljes kép kilopásához körülbelül 5 mp szükséges, ez alatt a kártya a digitális jelet értelmezi, majd kirakja a képernyőre. Már a kamera képminősége is megdöbbentett (persze egy másfél milás cucc, azért tudjon már valamit), de a kilopott kép minőségén (1,3 MB-os true–color BMP) látszott, hogy szinte minden lehetséges felhasználási területre tökéletes (manipulálható, kinyomtatható stb.). Sajnos, nem volt idő a legapróbb részletek kipróbálására, és biztos vagyok benne, hogy sok lehetőség rejlik még a kártyában. Ha valaki rendelkezik DV-rendszerrel, és állóképeket (is) szeretne készíteni, akkor ez a kézenfekvő választás.

SakmaN

Sony Digital Mavica



Bár a digitális fényképezőgép még nem található meg minden családban, azért a körülötte kavargó köd szép lassan szerte foszlik. Az egykor még csak a hi-tech kiváltságosak kevesének megadatott szerkezet, ma már minden komolyabb elektronikai üzlet polcán megtalálható.

Az elterjedésének inkább a használható modellek magas ára szab határt, semmint a technológia buktatói, vagy a szabványok sokasága.

A Sony Mavica sorozat 71-es modellje első ránézésre megnyeri az embert hibátlan formatervezésével, animáló kijelzőjével. A bekapcsolás után a kezelése szinte gyerekjáték, találunk rajta egy négyirányú (kontroll padokhoz hasonló) vezérlőgombot, amivel az LCD-n megjelenő menüben lépegethetünk, illetve a gomb benyomásával aktiválhatjuk a kívánt menüpontot. A fényképezés egyetlen feltétele - a feltöltött infoLITHIUM akkun kívül - egy 1.44-es floppy amire a készülék elmenti a képeket. Ez a megoldás elsőre kicsit idejét múltnak tűnik, egészen addig, míg az ember rá nem jön, hogy a Sony egy mindenki számára egyszerűen és gyorsan kezelhető megoldást választott. A legtöbb gépbe azért alapként beletesznek egy kis floppy drive-ot, magát a lemezt pedig könnyedén bárhová elviheti az ember, túl nagy helyet nem foglal. (Max. nem szereti a metrót:).) Otthon némi keresgélés után egyetlen lemezt sikerült találnom, amire a gép szépen ki is írta, hogy tele van adattal. Csalódottan eleresztettem az exponáló gombot, ám kellemes meglepetés volt, hogy az elektronika le is tudja formattálni a lemezt. A legnagyobb hibája a készüléknek szerintem, hogy max. csak 640x480-as felbontásban tud képet készíteni, igaz ebből tömörítetlen BMP formátumban is. A normál minőségű JPG-ből akár 50-et is tárolhatunk 1 lemezen, sőt ezeket be is tudja másolni a memóriájába és készíthet róla lemezmásolatot. Magyarán az elkészített képeket oda tudjuk adni szívfájdalom nélkül, hiszen lehet helyben másolni, ami pl. nyaralás közben igencsak hasznos lehet. A készülék intelligenciájára jellemező, hogy tartalmaz egy csomó beállítási lehetőséget (síelés, tenger part, havas táj, tájkép), ilyenkor a gép automatikusan állítja a filmezési körülményeknek legjobban megfelelő funkciókat.

Ezen felül a készülő képen lehet különböző effektekkel variálni (negatív, szépia, fekete-fehér, fényintenzitás növelés), illetve a kijelző segítségével azonnal visszanézni.

Természetesen van rajta beépített vaku, kézi fókusz, 10Xzoom. Említésre méltó még az önkioldó gomb, tudjátok ez az, amikor a fénykép készítője is gyorsan a többiek mellé állhat, a gép automatikusan exponálni fog (10mp).

A tesztpéldány visszaadásának egyetlen pozitív oldala az volt, hogy végre alábbhagyott a "mindent és mindenkit" le akarok fényképezni mániám, éppen időben, mert már kezdett az egész szerkesztőség neheztelni rám. (Pedig csak fényképeztem őket, ezeknek semmi se jó:)) Egy dolgot nem értek csak, miért nem fért bele az igen magas árba mondjuk egy csomag 1.44-es Sony lemez? Ezen a bosszantó kis apróságon felül az FD71 egy könnyen használható, jó minőségű, nagy tudású digitális fényképezőgép, bárkinek bátran ajánlom, aki nem nagyfelbontású képeket akar készíteni vele.

Sony Murányi Kereskedőház
Lurdy Ház
INFO

Real Time 3D

Mostanában már az egész játékvilág 3D lázban ég: a nevesebb cégek gyakorlatilag csak 2D/3D-s kártyákat gyártanak, és lassanként az összes játékprogram-stílus 3D-sítése lezajlik. Ugyanakkor –amolyan ellenpontként – a felhasználónak gyakran nincs elképzelése a rengeteg szabvány és fogalom jelentéséről, és általában tanácstalanul néz, ha a témára terelődik a szó. Az ő szempontjából persze leginkább az a lényeges, hogy a programok szépen nézzenek ki, és jól fussanak a gépén. Mindemellett komoly igény jelentkezett – a részetekről – bővebb információkra és magyarázatokra. Nosza, rajta hát!

3D GRAFIKA

Nos, a 3D-s grafika alapvetően térgeometriai objektumok ábrázolása egy 2D-s képen. Röviden: fogunk egy háromdimenziós teret és pontokat helyezünk el benne. A pontokat élek kötik össze, az élek pedig sokszögeket formáznak (poligon). Ezeket a sokszögeket technikai okokból a kép kiszámítása során háromszögekre bontják. Ezenkívül a sokszöglapok kitöltésekor egy úgynevezett árnyékoló algoritmussal elkerülhetjük azt, hogy a felületünk teljesen síknak látszódjon. Ezután jöhet a textúrázás, majd végül a különféle speciális effektusok (lensflare, robbanások).

Az első lépésben az objektumainkat (monszterek, maga a terep: labirintus vagy versenypálya, tereptárgyak, bútorok stb.) felépítő pontokon kell elvégezni a szükséges transzformációkat: a pont három térbeli koordinátáját jelentő számokon végzett összeadó/kivonó vagy szorzó/osztó műveleteket. Ennek az egész a pontok egymáshoz képesti pozíciójának megtartásával kell történnie, minél nagyobb pontossággal – innen származik a lebegőpontos számábrázolás. Emellett manapság egyre népszerűbb, hogy a programokban a mozgásokat valós fizikai szimulációval hozzák létre (pl.: szimulátorok, Carmageddon, Tresspasser), ilyenkor még előtte kell a hagyományos fizikai egyenleteket megoldani, és az egyéb számításokat elvégezni, mert innen származnak majd a pontok mozgatásához az adatok.

Ezután a pontjainkat a 3D-s térből le kell képezni a 2D-s képernyőnkre, ki kell számítani a megvilágítottságukat, majd a köztük lévő élek, és az így alkotott háromszögek alapján már kaphatunk egy adag geometriai adatot.

A következő folyamatok gyűjtőneve raszterizálás – ez jelenti a geometriai adatokból a pixeles kép előállítását. Itt történik az egyes poligonok megrajzolása, árnyékolása, textúrázása, ezt Sakman korábban már alaposan körbejárta. Itt történik még az átlátszóság kiszámítása és lekezelése. Aztán jön a textúrák filterezése, majd az esetleges egyéb per-pixel effektek. Ilyenkor egy-egy pixel színét még utólag lehet módosítani valamilyen eljárás alapján (pl.: füst szimulálásához). A kész kép még tovább feldolgozható, például vetett árnyékok kiszámítását és anti-aliasinget lehet végezni. Ezek a módszerek hosszas fejlődés és tudományos kutatás eredményei (nyilván nem játékokhoz szánták a kezdetekben), igazi elterjedésüket, népszerűségüket alighanem a SEGA játéktermi szupergépeinek viharos sikere teremtette meg – gondoljatok csak a Daytona Racing-re. Megjegyezném még, hogy e program óta igazából nem változott nagyot a fejlődés irányvonala.

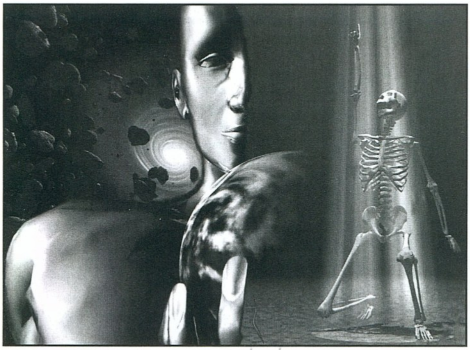
96 végére jutott el odáig a PC-s játékipar, hogy a szoftverfejlesztők látszólag reménytelenül kinőtték a rendelkezésükre álló hardvert. Korábban is volt jó néhány olyan játék, amely az éppen aktuális csúcsgépen sem volt hajlandó teljesen folyamatosan futni – főleg az Origin különféle Commanderei –, s akkor köszöntött ránk valóban a „rosszkedvünk tele”. Kezdetben vala ugye a Quake, aztán a Formula 1 GP II, az X-Wings, Tie Fighter – ezek a programok valóban nagyon komoly előrelépést jelentettek az akkori technikai szinten, de igazán szépen csak a ma elterjedt PII-eseken futnak.

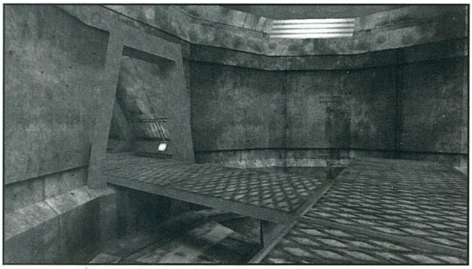
Az előbb már vázoltam, hogy a 3D-s programok megvalósítása során mikor léptek fel a sebességproblémák. Egy frame elkészítése három részre bontható: a 3D-s geometriai műveletekre, az adatok 2D-s pixeles képpé alakítására, majd a pixelek átküldésére a videokártyába. Ebből következik, hogy három helyen szenvedhet lassulást a megjelenítés: ha lassú a lebegőpontos processzorunk a 3D-s műveleteknél, valamint a 2D-s adatokká történő leképezés során, ha lassú az integer processzorunk a pixelek kiszámításánál; végül ha lassú a buszunk a videokártyához, ami a tényleges megjelenítést végzi.

Az első fázisnál a megoldás nyilván az, hogy a 3D-s geometria részletességét hozzáigazítjuk a processzor teljesítményéhez – a felhasználó ebből csak annyit lát, hogy picit szögletesek a figurák és a terep. A harmadik fázisnál akkor fenyeget probléma, ha valaki át akar térni 256 színről a 16 bites hicolor mód 65 ezer színére, ekkor ugyanis megduplázódik az adatátviteli igény, és a PCI busz csak körülbelül 20MB/sec adatátviteli sebességet képes stabilan fenntartani.

A második fázis rejtheti a legnagyobb problémákat, ugyanis itt lehetett extra szolgáltatásokat elhelyezni a játékban. Már a hagyományos gouraud-árnyékolás + textúrázás is a végsőkig hajtotta az akkori processzorokat. Az extra funkciók (pl.: a felületi becsillanás kezelése), valamint az azokat használó programok a legnagyobb teljesítményzabálók közé tartoznak.

A probléma tehát a PC architektúrájában gyökerezett, és eltávolítani nem lehetett, maximum kikerülni. A megoldás, hogy csökkentsük a központi processzor terhelését, és a videokártyához küldendő adat mennyiségét. Ez már adott volt a 2D-s Windows-gyorsító kártyáknál, de azok csak a hagyományos ablakozó műveleteket tudták átvállalni. Ebből következően olyan célhardvert kellett készíteni, ami a videokártyán ül, és a 3D-s funkciók legalább egy részét átvállalja, ezzel csökkentve a CPU és a buszrendszer terheltségét. Sőt, akár gyorsabb is lehet a fenti kettőnél. Ezek a chipek főleg a raszterizálásnál szereplő számításokat tudják igen gyorsan elvégezni (pl.: a textúrafeszítést, filterelést és hasonlókat).





Azonban még mindig nem igazán vesznek át minden funkciót a renderelésből – a sokat emlegetett triangle setup is igényli a pontok új koordinátáit és a világítást –, vagyis ezeket még mindig a CPU számolja. Ebből következően a kártyák poligon-kezelőképessége erősen függ a procinktól. Szerencsénkre az ipar pont 96 végére termelte ki az első használható 3D kártyát: a 3Dfx Voodoo-t. A többi pedig már történelem; tessék csak elővenni a 97–98-as év PC Gurujait, és elolvasni a 3D-vel foglalkozó részeket. Érdekes dolog végignézegetni, hogy mit gondoltak a cikkírók akkor és ott, és mit jósoltak az elkövetkezendőkre.

A teljesítmény mérése már összetettebb dolog. Egy mai 3D-s program tipikusan 5000–20 000 poligont ábrázol egyszerre a képernyőn, 800x600-as felbontásban 60 frame/sec mellett. Ehhez körülbelül 1 200 000 poligont kell kezelni másodpercenként, ezt a legtöbb mai kártya egy PII-esen gond nélkül tudja hozni. A fillezés, vagyis a pixelek kirakása már bonyolultabb, ugyanis az átlátszóság-effektek, a bump mapping (ez még egyelőre a jövő), valamint az egyes árnyékoló algoritmusok megkövetelik egy-egy pixel többszöri feldolgozását – ezt pixelmélységnek nevezzük. A mai programoknál ez 2–4 között van egy teljes képkockára átlagolva. Ez alapján tehát a fillezési igény 800x600x60x3, ami megközelítőleg 90 millió pixel másodpercenként, de eseménydúsabb pillanatokban ez a másfél–kétszeresére is növekedhet. Ezt ma csak a komolyabb, második generációs kártyák tudják hozni (TNT, V2 SLI, ATI Fury), de vegyük figyelembe azt is, hogy a gyártó által megadott értékek általában optimális esetre vonatkoznak. A nagyobb pixelmélység oka például a Q2-nél és az Unrealnél a multitextúrázásban, illetve a Gouraud-nál a fejlettebb interpolációs árnyékoló algoritmusokban keresendő.

TENDENCIÁK

A ma kijövő 3D-s játékok többsége nem növelte különösebben a pixelmélységet (3–4 az átlag), de mégis kihajtja a kártyák a maximális fillezését a felbontás növelésével, tipikusan 800*600-ban produkálva optimális teljesítményt (min.: 40 fps). Vagyis a gyakorlatban a V2 teljesítményét még nem sikerült kimagaslóan túlszárnyalni.
A poligonszám nagyjából folyamatosan növekszik, néhány kivételtől eltekintve (pl.: Turok2), de még így is jóval alatta marad annak, amit egy PII-300+V2/TNT

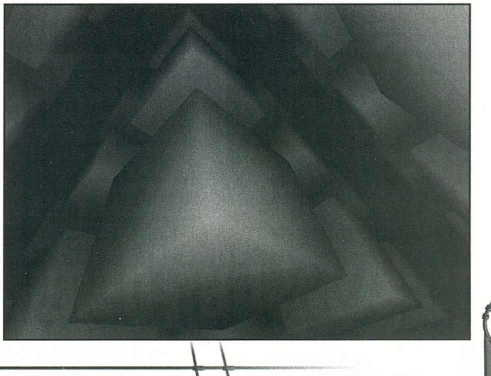
összeállításból ki lehetne csalogatni. A két lehetséges áttörő, a hamarosan megjelenő Messiah, illetve a későbbre ígért Freelancer (Chris Roberts új Elite-szerű játéka). Előbbi akár 5000 poligonos karaktereket is képes kezelni és a felbontásukat valós időben, a gépünk teljesítményétől függően variálni, utóbbi pedig azt ígéri, hogy egy jelenet akár 50 000(!) poligont is tartalmazhat majd – igaz ehhez még megjelenési dátum sem társul.

Nőni fog a double/tripple buffering szerepe, így jobban össze lehet majd hangolni a renderelést a monitor képfrissítésével.
Az általános 75 Hz esetén pl. vagy folyamatos 32–33 fps, vagy 75 fps a legkellemesebb a szemnek. Köztes érték esetén vagy 1/75 vagy 2/75 másodpercig látunk egy frame-et, emiatt nem olyan finom az animáció (pl. a V2-nél ez a tipikus).
A TNT a magasabb képfrissítési frekvencia (100, 120, 150 Hz) és a jobb technikai kivitelezés miatt sokkal „folyékonyabb" eredményt szokott produkálni, amihez egy jobb monitor is szükséges. Egyébként egy 800*600-as felbontású 16 bites kép memóriaigénye körülbelül 1 mega, a double bufferinghez ennek kétszerese, a tripple bufferinghez háromszorosa kell. A memóriaigény 32 bites renderelésnél értelemszerűen kétszereződik, tehát 1024x768x32bit+tripple bufferinghez már 10 MB RAM kell – szóval a 32 megás videokártyák nem is annyira túlzott dolgok, mint azt hinnénk (talán nem is lesznek olyan drágák).

Mit hozhat még a jövő? Az első tuti dolog a 32 bites rendering lesz – ez nem csak a képminőséget javítja, de könnyít kicsit a grafikusok munkáján is, nem kell többé palettákhoz igazítani a textúrákat, és teltebb színek jelenhetnek meg a játékokban. A textúrák mérete is jelentősen fölé fog nőni a jelenleg elterjedt 64x64-nek, valószínűleg a 256x256 lesz az általános. Ez persze a memóriaigényt is feljebb tornássza majd, jövőre valószínűleg bele kell majd rakni a 128 megát a gépbe. Várhatóak új 3D-s funkciók is, itt kopogtat a bump mapping, és ezzel párhuzamosan a specular highlight-os árnyékolás – vagyis a csillogó (fémes) felületek megjelenítése.
A nagyobb felbontást már említettem, szintúgy a nagyobb poligonszámot – ez sokkal kidolgozottabb (kevésbé szögletes) figurákat és tárgyakat jelent. Ennek további növeléséhez jöhetnek a geometriai segédprocesszorok is, amint azt Gale elemezgette.

Várhatók új technológiák is: például a Q3-ban a Beziér spline-ok a poligonok helyett, így sokkal szebb görbe felületek valósíthatók meg, ráadásul a gép teljesítményétől függően, állítható részletességgel.
A másik – az Unrealben debütált – a Carmack által is fontolgatott téma, a fraktálok. Ezek matematikailag generált képek, amelyek a létrehozó egyenlettel tárolhatók (sokkal kevésbé memóriaigényesek, mint a bitmap textúrák). A tűz- és vízeffektusokban mindenképpen szép eredmények érhetők el velük, és a lehetőségek végső határai bizony még nem látszanak.
Én mindenesetre azt mondanám, hogy igazán komoly áttörést valószínűleg megint csak John Carmacktől várhatunk. Legkorábban jövő májusban állhat neki dolgozni (ötletei azonban már vannak...), és minimum másfél évre lesz szüksége hozzá.

A szoftver renderelést sem szabad eltemetni (pedig többen megkísérelték). Az Unreal, az I-war már bizonyította létjogosultságát – gyakorlatilag az összes 3D-effektet megvalósították az előbbiben, igaz egy 450-es PII-esen sem megy még folyamatosan 640x480-ban. A PII-es azért nagyon gyors processzor, és a jövőre megjelenő modellek 7–800 MHz-ig is felkúsznak majd. Az AGP is valójában jóval többre képes, mint textúrákat tárolni a rendszermemóriában, a négyszeresére növelt adatátviteli sebesség – kizárólag a videokártya eléréséhez –, épp jókor jött.
Az MMX2-től pedig most elég sokat



vár a szakma, reméljük jobban sikerült elődjénél. Végül, a mai poligonos megjelenítést is lehet ugyan gyorsítani, de léteznek más utak is a 3D-grafikára, csak a mai piaci versenyben kevesen mernek próbálkozni – talán a jövő hoz még meglepetéseket.

Szeretnék még kitérni a 3D-gyorsítók néhány kevésbé reklámozott hibájára. A kód megírásakor ma elég csak az API-t ismerni, a 3D-s műveleteket maga a kártya fogja elvégezni, mindig ugyanúgy, a programozóktól teljesen függetlenül. Ők csak a függvény meghívását helyezik el a kódban, onnantól kész programrészekkel dolgoznak, tehát az eredmények nagyon hasonlóan fognak kinézni. Ez már most is látható, nézzetek meg – akár csak screenshot szinten – két 3D-s játékot, de alaposabban, és látni fogjátok, hogy a textúrázott felületek szinte teljesen egyformán néznek ki. Ráadásul ez a rendszer nemhogy bátorítaná, de teret sem igen hagy a törekvőbb programozóknak. Maximum a driverek elkészítésénél lehet trükkökkel kicsalogatni a még jobb teljesítményt. Végül, vannak ennek a módszernek komoly látványbeli hibái is. A filterelő algoritmusoknak köszönhetően például a folyosók sarkainál élesen látható az él, ahol a két poligon találkozik, ez olyan érzést kelt mintha egy festett kartondíszletben szerencsétlenkednénk (nézzétek meg az Unreal leírás screenshotjait!). Egyébként is, minden felület természetellenesen sima lesz, bár ezen talán segít majd a bump mapping. A másik gond a robbanások és (füst)felhők megvalósítása – még mindig nem láttunk valódi 3D-s effekteket, a Quake2 próbálkozása pedig egyszerűen csúnya volt.

Szóval megérkeztek az egyre gyorsabb 3D-kártyák, de a programok nem tartalmaznak annyi újítást, és a játszhatóságuk is kétséges. Az, hogy '99 karácsonyán milyen gépeken és programokkal fogunk játszani még nyilván nem dőlt el, de remélem, hogy lesznek beszerzésre méltó játékok jövőre is.

Végül felmerül a kérdés: milyen 3D-s kártyát érdemes venni? Jelenleg talán a RivaTNT a legjobb ár/teljesítményű chip, körülbelül 30 ezer forintért már a tiéd lehet. Ugyanakkor tavaszra lesz már javított verzió is belőle, és eközben biztosan megjelenik az ATI Rage128 is – ezek nagyjából azonos tudású és árú cuccok lesznek. Nyár elejéig pedig megjön a már most vitatott Voodoo3, és ekkorra várható a Glaze3D is. Utóbbiaknak viszont valószínűleg magasabb lesz az ára. A határozatlan jövőben pedig ott a Matrox G300 és a Permedia3, ígéretes chip mindkettő. Na meg, érkezik az öreg Sakman kedvence, az új PowerVRSG.

Sok vita zajlott arról, hogy van-e értelme 30 fps-nél többnek, nos én úgy vélem van. Ugyanis itt játékokról, interaktív alkalmazásokról van szó, ahol nem elégséges csak szemlélnünk az eseményeket, hanem gyorsan fel kell dolgoznunk azokat és reagálnunk rájuk. Mondjuk, a Quake-ben kilőnek ránk egy rakétát, ha ki akarunk térni előle, akkor – amíg a rakéta elér minket – körülbelül 2–3 tized másodpercünk marad, ebben az időintervallumban kell cselekednünk. Nem tudom pontosan mennyi a reakcióidőnk, de ennek az időnek nagy része bizony arra fog elmenni, amíg vesszük az információkat, 30 fps-nél ez 1–3 képkocka, és a maradék mondjuk 3–10 századmásodperc lesz. Könnyen belátható, hogy ennyiből elég kevés információt nyerhetünk a rakéta haladási irányáról, ugyanakkor tény az is, hogy az agyunk ennél több információt is be tud fogadni – szerintem körülbelül 60 frame még nem tartalmaz felesleges információt. Tehát még egyszer, az agy 25 fps-től ugyan már folyamatos mozgást érzékel, de egy akciódús játékból ennél több információt is fel tud fogni.

3D API-K

Először is az API rövidítés a következőket jelenti: Application Programming Interface – alkalmazásprogramozási illesztőfelület (szerény ferdítésemben). A lényege az, hogy a programozó bizonyos összetettebb műveletek elvégzésére alprogramokat – úgynevezett függvényeket – hív meg, amelyeket az API értelmez és hajt végre. A 3D-s API-knál például ilyen lehet egy objektum valamilyen mozgatása vagy egy poligon textúrázása. Az API ezt a feladatot átadja a grafikus hardver driverének, ami azt elvégezheti hardverből (jobbik eset), vagy átadja szoftveresen a CPU-nak.

Direct3D: A Microsoft saját API-ja, része a Windows9x-nek – Billék reményei szerint a jövő szabványa. Alapvetően raszterizációs API, nem igazán teszi lehetővé a geometriai számítások hardver-gyorsítását, valamint a true–color színmélységet. Meglepő módon akadt olyan ember, aki kimondta, hogy nem igazán használható (lásd lejjebb), ennek ellenére a fejlesztése folyamatos, és komoly javulása várható a jövőben. Ma már szinte minden játék támogatja.

OpenGL: Ez az „egy emberes" API, ugyanis a támogatása egyetlen ember véleménye miatt kötelező. Ez az egy ember John Carmack, a programozás legnagyobb „istene", mára már Peter Nortonnál is nagyobb figura, aki igazi mitikus hőssé magasztosult az elmúlt években. Komolyra fordítva a szót, gyakorlatilag csak a Quake-engine használ manapság OpenGL-t (új szereplő a Descent3), viszont az ilyen játékok népszerűsége miatt nélkülözhetetlen a támogatása. Lehetővé teszi a geometriai gyorsítást is, de komoly szakmai tudást igényel a programozása. (Komoly előnye még, hogy platformfüggetlen, lehetővé teszi, hogy pl. Linux alatt is lehessen Quake-ezni. – a szerk.–)

Glide: Ez a 3Dfx saját API-ja, támogatja a legtöbb 3D-s funkciót, valamint a per-pixel effekteket. Az, hogy a geometriai részt mennyire tudja gyorsítani, nem ismeretes, mindenesetre elég korrekt API. Csak a Voodoo chipkészletes kártyák használják, jelentősége napjainkban csökkenő tendenciát mutat.

PowerSGL, Rredline: A NEC PowerVR, illetve a Rendition Verité chipsetjének saját API-ja. Használatuk szinte egyáltalán nem terjedt el, bár a Sega Dreamcast megjelenése várhatóan felfuttatja a majd PowerSGL-t.

3D FUNKCIÓK, KIFEJEZÉSEK

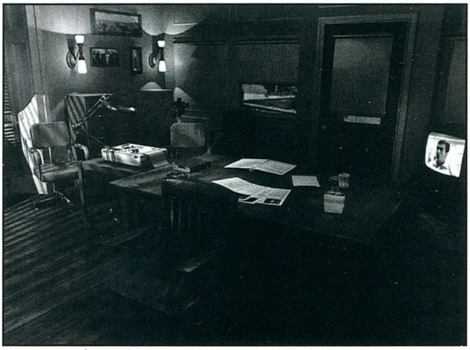
Alpha blending: két (vagy több) egymást átfedő poligon nem feltétlenül kell, hogy eltakarja egymást; a felső poligon lehet részben átlátszó. Egy 256 szürkeárnyalatú alpha map határozza meg a poligon átlátszóságát, lehet teljesen átlátszó, illetve átlátszatlan része is. Tipikus felhasználása a lens flare, az áttetsző robbanások, füstök, illetve poligonból megvalósított geometriai részletek (pl.: rácsok, átlátszó pilótafülke).

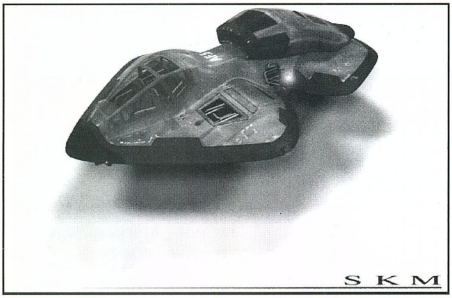
Anisotropic filtering: a jelenlegi legfejlettebb real-time textúra-filterezés. A megadott MIP-map szintek felhasználásával automatikusan generálja a kívánt felbontású textúrát, majd azt filtereli.

Anti-aliasing: a kész képen a poligonos objektumok határvonalai élesen kirajzolódnak, főleg a figuráknál vehető észre ez. Az anti-aliasing eljárás ezeket az éleket simítja el, pixelenkénti mintavételezéssel. Hátránya, hogy számításigényes.

Bilinear filtering: a textúránkat felépítő pixeleket a kész képen elmossa, ehhez minden pixelnél a vele szomszédos pixeleket veszi figyelembe. Megvalósítása chipsetenként változó minőségű lehet.

Bump mapping: felületi egyenetlenségek szimulálására szolgál; a map magasabb fényerejű pixeljeit az árnyékolás során kiemelkedésként kezeli, és az egyébként sima felületet így torzítja.





Hátránya, hogy lapos szögben látszódva szinte semmilyen eredményt nem ad.

Carmack, John (hehe): az idSoftware vezető programozója, a Wolfenstein, a Doom, és a Quake engine-jének megalkotója. Tény, hogy rendkívüli a tehetsége a 3D-s programok írásához, és nagyon komoly szava van a szakmában (pl.: aligha fejlesztenek ma 3D-s kártyát véleményének kikérése nélkül), emiatt ismert és népszerű figura a játékiparban.

Double buffering: a renderelés befejezése után a processzornak a következő kép kiszámolásával meg kell várnia, amíg az előző kirajzolása befejeződik (v-sync jel). E holt idő kiküszöbölésére a kész kép először egy átmeneti helyre kerül a videomemóriában, ezt hívják double buffernek.

Engine: egy programnak azon része, amely (többek között) a 3D-s grafika kiszámításáért felelős. Mivel elég független programrész, könnyen átültethető más játékokba, így némi pénzért jelentős fejlesztési idő takarítható meg általa.

Enviroment mapping: egy speciálisan elkészített textúrát vetít a tárgyra, ami a környezetét ábrázolja. Általában összemosható az eredeti textúrával is, így valósítható meg például a nem-valós tükröződés.

Frame: képkocka, animációs fázis.

Frame buffer: a videomemória azon része, ahol a kész kép helyezkedik el, és ahonnan az a monitorra kerül.

Gouraud shading: árnyékolási algoritmus, a poligon felületét nemcsak egy színnel, hanem a legjobban és a leggyengébben megvilágított vége közötti színátmenettel tölti ki. Nem produkál teljesen valósághű önárnyékot, de gyors és szép.

Lens flare: a valós életben a kamera felépítéséből és a légkör anyagi természetéből keletkező jelenség; a fényforrást kis ragyogás (glow) veszi körül, kisebb fénysugarakat láthatunk, illetve a kamera minden egyes lencséjében kis kör vagy sokszög alakú becsillanások láthatóak. Reprodukálása növeli az élethűséget, illetve szép és látványos lehet.

Map: teljes nevén bitmap, itt a textúra szinonimája.

Motion capture: általában a skeletial animációval együtt használják. Egy (pantomim)színészre a fontosabb ízületeken – könyök, térd, csípő – kis érzékelőket helyeznek el, amelyek mozgását egy berendezés nagy pontossággal rögzíti, majd 3D-s koordinátákká alakítja. A színésszel elvégeztetik a kívánt mozgást – harcművészeti fogások, focitrükkök, vagy akár csak szimpla futás, járkálás – majd az adatokat a csontváz animálásához egy az egyben átviszik számítógépre. Rendkívül élethű mozgás valósítható meg vele.

MIP-mapping: általában a bilinear filtering kiegészítése; a nagy távolságban lévő objektumok kisebbek a kész képen, ezért a (relatíve) nagy felbontású textúra nem ábrázolható korrekten. Megoldásként a textúra több felbontásban kerül tárolásra, és a mappingnél a program a távolság függvényében egyre kisebb felbontású textúrákat alkalmaz – tipikusan kettő hatványainak megfelelő méretűeket (16x16, 32x32, 64x64, 128x128 és így tovább).

Pixel: képpont, ezekből épül fel egy számítógépes kép. Mivel a textúrákat alkotó bitmap-ek is pixelekből állnak, egy közelről látható textúra kis négyzetekre szokott szétesni.

Skeletial animáció: a 3D-s karakterek mozgatásához egy vektorokból álló „csontvázat" használnak, és ehhez, mint referenciaponthoz igazítja a tárgy pontjait a program. A csontváz mozgatása tehát maga után vonja a karakterünk mozgását. Előnye, hogy a figuránk egyetlen összefüggő tárgy lehet, és nem kell végtagonként darabokra bontani (lásd pl.: Jedi Knight, Shogo, Blood2), tehát élethűbb lesz az animáció – de több munka van vele, és erőforrásigényesebb is. Ilyen technikát használ például a Quake2, az Unreal (és „leszármazottaik"), valamint a Messiah.

Textúra: mintázat, egy tárgy felületére „feszített" kép.

Triangle setup: a legtöbb chipset saját, speciális formátumban képes csak fogadni a geometriai adatokat, részben a további feldolgozás gyorsítása érdekében, ehhez pedig át kell alakítani a meglévő mennyiségeket, ez a triangle setup. A legtöbb mai kártya ezt már hardverből végzi.

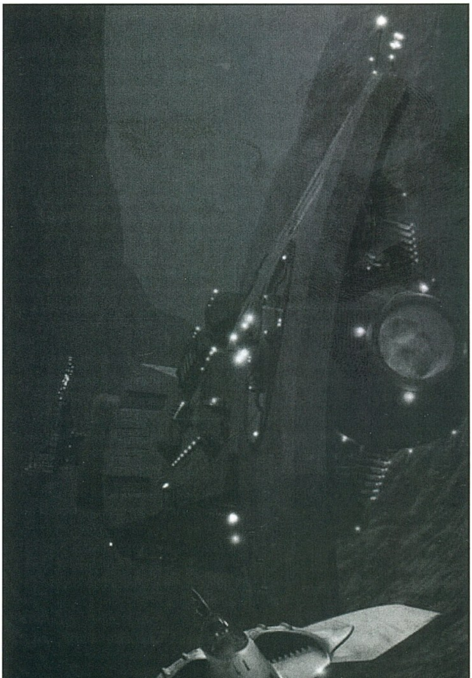
Triangle strip: hagyományos módszer esetén a 3D-s kártya geometriai részének a tárgyakat felépítő háromszögeket minden saját adatukkal együtt küldi el a processzor. Mivel azonban a poligonok többsége kapcsolódik egymáshoz, elegendő lehet sokkal kevesebb koordináta átküldése, akár csak egy következő pont és az így létrejött poligon normálvektora.

Trilinear filtering: a MIP map-ek felbontásai között elég durva a különbség, és látványos „ugrás" látható, amikor két map között vált a program. Ennek kiküszöbölésére törekszik ez a módszer, szükség esetén megnézi, hogy mely két MIPmap szint jöhet szóba, majd generál egy új map-et a kettő közötti felbontásban.

Poligon: sokszög, ezekből épül fel egy 3D-s objektum.

V-sync: a monitor küldi ezt a jelet, ha elkészült az aktuális kép kirajzolásával. Figyelmen kívül hagyása esetén folyamatosan cserélődik a videomemória tartalma és nincs holt ideje a CPU-nak, vagyis magasabb lesz a framerate, ellenben „szétesik" a kép. Lásd még double buffering.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@labor.obuda.kando.hu



Diamond MonsterSound MX300

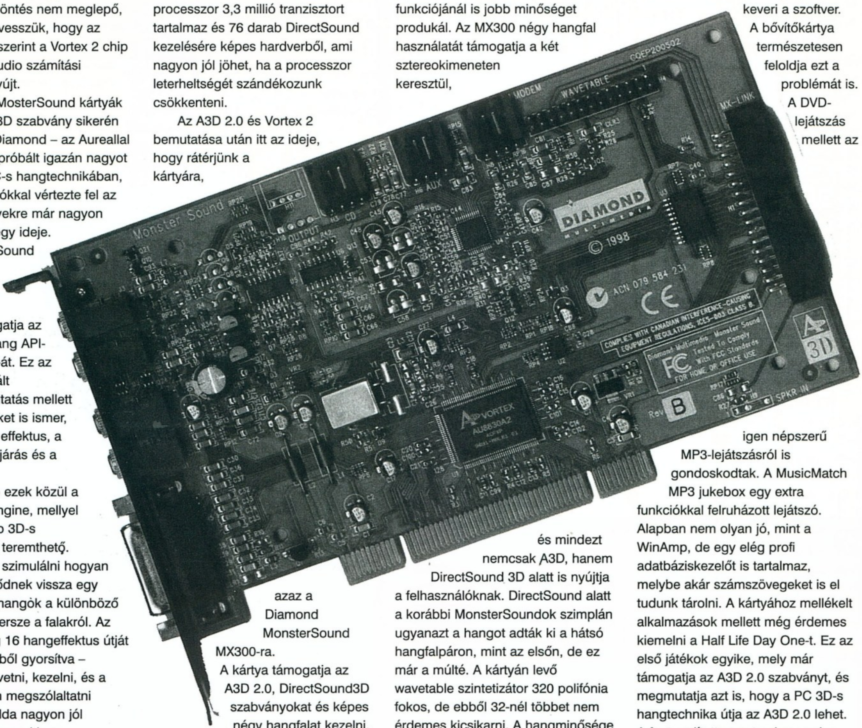
3D HANGGYORSÍTÁS EXTRÁKKAL (DIRECTSOUND 3D, A3D 2.0, DOLBY AC-3 STB.

A MonsterSound MX300 már a negyedik darab a Diamond MonsterSound sorozatában, mely 3D hanggyorsítást is támogató, PCI-os hangkártyákat tartalmaz. A korábbi kártyákkal ellentétben az MX300-ra egy célprocesszort – Aureal Vortex 2-t – raktak, nem pedig egy általános célú DSP-t. A döntés nem meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy az Aureal állítása szerint a Vortex 2 chip 600mips audio számítási teljesítményt nyújt.

A korábbi MosterSound kártyák és az Aureal A3D szabvány sikerén felbuzdulva a Diamond – az Aureallal karöltve – megpróbált igazán nagyot előrelépni a PC-s hangtechnikában, és olyan funkciókkal vértezte fel az MX300-at, melyekre már nagyon sokan várnak egy ideje.

A MonsterSound MX300 a Vortex 2-es chip köré épül, így támogatja az Aureal új 3D hang API-ját, az A3D 2.0-át. Ez az API a pozícionált hangmegszólaltatás mellett olyan új elemeket is ismer, mint a doppler effektus, a wave tracing eljárás és a conclusion.
A legfontosabb ezek közül a wave tracing engine, mellyel sokkal élethűbb 3D-s hangkörnyezet teremthető. Ugyanis képes szimulálni hogyan pattognak, verődnek vissza egy helyiségben a hangok a különböző tárgyakról és persze a falakról. Az MX300 jelenleg 16 hangeffektus útját tudja – hardverből gyorsítva – egyidejűleg követni, kezelni, és a számítás végén megszólaltatni azokat. Egy példa nagyon jól érzékelteti, hogy mekkora előrelépést hoz az A3D 2.0 szabvány: ha egy fémes tárggyal rácsapunk a szoba fémes padlójára, akkor kiszámolja, hogy honnan indult ki pontosan a hang. Ez alapján fog megszólalni a térben, illetve a falakról is így fog visszaverődni visszhangot keltve. A wavetracing mellett ki kell emelni a conclusion effektust is. Ez azt jelenti, ha egy hangeffektus forrása és köztünk egy nagyméretű tárgy található – ez blokkolhatja a hangot –, akkor a hanghatás hangereje kisebb lesz, mint egyébként. Az A3D 2.0, mint látható egy nagyon sokoldalú és univerzális API, mely sokkal élethűbb hangleképezést végez, mint a Creative Labs EAX-e. Ettől függetlenül az MX300 driverét is fejlesztik, és az ígéretek szerint későbbi verziója már támogatni fogja az EAX-et is. Az A3D 2.0 mellett érdemes néhány szót, magának a Vortex 2-nek is szentelni. Ez a processzor 3,3 millió tranzisztort tartalmaz és 76 darab DirectSound kezelésére képes hardverből, ami nagyon jól jöhet, ha a processzor leterheltségét szándékozunk csökkenteni.

Az A3D 2.0 és Vortex 2 bemutatása után itt az ideje, hogy rátérjünk a kártyára, azaz a Diamond MonsterSound MX300-ra.



A kártya támogatja az A3D 2.0, DirectSound3D szabványokat és képes négy hangfalat kezelni. A rajta levő wavetable szintetizátor maximum 320 hangot tud egyszerre megszólaltatni. Az MX300 emellett ismeri az AC3 szabványt is. Az eddig felsorolt funkciólista tovább bővíthető, ha beszerezzük az MX300-hoz kapható daughter cardot, hiszen ekkor SPDIF ki- és bemenetekkel is gazdagodunk és az újabb hangfalpár kezelésével már valódi AC3 hangzást érhetünk el DVD lejátszásakor. A kártya kinézetre hozza az eddigi MonsterSoundok jellegzetességeit, azaz az aranyozott csatlakozókat és a fekete nyákot. Az MX300 kellemes jellemzőinek egyike, hogy DirectX alatt gyorsított gameporttal szerelték fel, ami jól jöhet egyes, kissé lag-os perifériák használatakor. Extra funkció a hardverből gyorsított, 10-csatornás equalizer is, ami sokkal hatékonyabban működik – mint a szoftveres úton történő MP3-lejátszás –, és más kártyák hasonló funkciójánál is jobb minőséget produkál. Az MX300 négy hangfal használatát támogatja a két sztereokimeneten keresztül, és mindezt nemcsak A3D, hanem DirectSound 3D alatt is nyújtja a felhasználóknak. DirectSound alatt a korábbi MonsterSoundok szimplán ugyanazt a hangot adták ki a hátsó hangfalpáron, mint az elsőn, de ez már a múlté. A kártyán levő wavetable szintetizátor 320 polifónia fokos, de ebből 32-nél többet nem érdemes kicsikarni. A hangminősége jó, de nem kiváló, ami nem baj, hiszen alapvetően játék/multimédia célokra szánták a kártyát, nem pedig zenészeknek. Ettől függetlenül igen hasznosak a letölthető hangminták (Downloadable Soundfonts) technikai támogatásai, melyet a játékok új generációja és az MP4 videoszabvány is támogatni fog.
Az MP4 szabvány szerint a film mellett midi-zene fog szólni, és csak néhány helyen hangzanak el plusz effektusok, melyek soundfont formátumban kerülnek tárolásra.

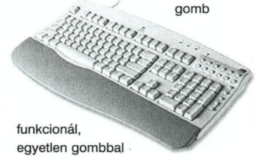
A kártyához elég bőséges szoftvercsomagot mellékelnek. A Zoran Software-es DVD-lejátszója kihasználja, hogy a kártya támogatja az AC3 szabványt. A kártyán alapban levő két sztereokimenetre kötött négy hangfalon még nem lehet valódi AC3 hangzást megszólaltatni, éppen ezért optimalizált megoldásként a középső csatornákat az első hangfalpárra keveri a szoftver. A bővítőkártya természetesen feloldja ezt a problémát is. A DVD-lejátszás mellett az igen népszerű MP3-lejátszásról is gondoskodtak. A MusicMatch MP3 jukebox egy extra funkciókkal felruházott lejátszó. Alapban nem olyan jó, mint a WinAmp, de egy elég profi adatbáziskezelőt is tartalmaz, melybe akár számszövegeket is el tudunk tárolni. A kártyához mellékelt alkalmazások mellett még érdemes kiemelni a Half Life Day One-t. Ez az első játékok egyike, mely már támogatja az A3D 2.0 szabványt, és megmutatja azt is, hogy a PC 3D-s hangtechnika útja az A3D 2.0 lehet. A fent említett wavetracing engine használatával tökéletes 3D-s hangzást nyújt, ahol a játékos 100%-osan hallja, hogy egy hang merről érkezett.

PIXEL MULTIMÉDIA
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

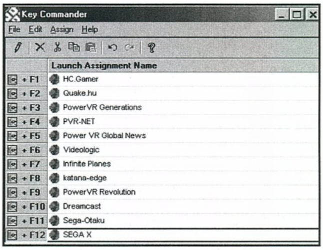
Logitech Internet Keyboard

Úgy látszik, hogy a Logitech nem szeretne kimaradni semmiből. A hírnevét jó minőségű egereivel megalapozó cég az utóbbi időben egyre másra jelenteti meg különféle hardverújdonságait. A Force Feedback technológiát kihasználó joyuk és kormányuk igen jó fogadtatásban részesült. Emellett egy újabb merész gondolat is megfogalmazódott a Logitech marketingeseinek a fejében. Ne csak az egér legyen Logitech az íróasztalon, hanem a billentyűzet is. Persze, hogy legyen némi választék, mindjárt 5 különböző típust készítettek. Itt az alapmodell mellett létezik cordless (ezt együtt csomagolták egy cordless egérrel) billentyűzet, ergonomikus (olyan púpos, mint a Microsofté) kivitelű, ráadásul ebből készül6 egy beépített touchpados (egérpótló) változat is. A mostani téma az Internet Keyboard, amit kifejezetten netezésre találtak ki. Az egyébként teljesen szokványos kivitelezésű billentyűzeten a numerikus gombok feletti–melletti részt töltötték meg összesen 17 extra gombbal. Az új billentyűk nagy része az Internet gyorsabb elérését hivatott ellátni. Ahhoz, hogy ezeket használhassuk, előbb fel kell telepíteni a Key Commander névre hallgató szoftvert. Az installálás után már minden gomb



funkcionál, egyetlen gombbal hívhatjuk meg az alapbeállításnak megfelelő Web-browsert, kinyithatjuk a Favorites vagy History foldert, navigálhatunk a megnyitott Web-oldalon, és ki is nyomtathatjuk az adott oldalt. A szürke Logitech gomb egy 12 pontból álló gyorsindító menüt hív meg, ahol az F1–F12 gombokkal indítható, illetve érhető el az előre rögzített funkció. Alapban Web-linkek a rögzítettek benne, de átdefiniálhatjuk egy alkalmazás (.EXE) indítására, dokumentum megnyitására stb.

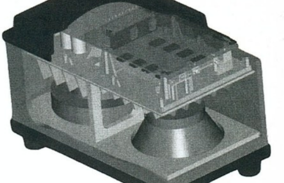
A szoftver ész tehát teljesen jó, de mi a helyzet magával a „vassal"? A billentyűk jó kiképzésűek, megfelelő erősségű a rugó alattuk (nem túl erős, de nem is túl puha), a gombok leütéskor nem klattyognak, és egészen csöndesek. Az elrendezésük kicsit eltér a megszokottól, de relatíve hamar megszoktam (ez a cikk is azzal készült). A speckó gombok kivitelezése is elég jónak tűnt, az elrendezésüket azonban be kell tanulni, ha „vakon" akarjuk használni. Bár igazából az egér helyett találták ki az egészet és ezért található a jobb oldalon, nekem kényelmesebb lett volna, ha mindezt a billentyűzet bal oldalára helyezték volna el. Persze mint minden, ez is megszokás kérdése. A leszerelhető csuklótámaszt csak asztali használat esetén javaslom, nekem nem vált (fotelben hátradőlve az ember ölében) be és hamar le is szereltem. A csatlakozó a szokásos ATX-es egy AT-s toldóval (ronda narancssárga színű), így minden gépen használható.



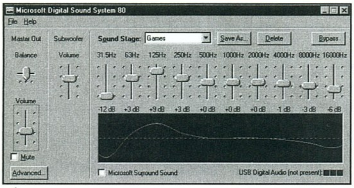
SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

Microsoft Digital Sound System 80

Ha valaki jó minőségű hangrendszert szeretne vásárolni otthoni számítógépe mellé, akkor nem sok lehetősége nyílik rá a hazai választékot tekintve (amire érdemes pénzt költeni, az az általam is jól ismert Altec Lansing márka). A Microsoft több sikeresnek mondható hardvertermékkel lepte már meg a vásárlókat, a hangtechnikában azonban ez az első próbálkozásuk. Itt is egy újdonságot próbáltak meg behozni a piacra (bár ezt az Altec Lansing is megjelentette), ez az USB-s hangszórórendszer. Annyit kell tudni erről, hogy alapvetően nem kell hozzá hangkártya. Az USB porton keresztül tisztán digitális jelfolyam jut el a hangszóróba, a D/A átalakítást pedig az abban levő elektronika végzi el. Természetesen létezik analóg bemenet is rajta, hiszen akad jó pár olyan külső jelforrás, amit szükség esetén rá kell valahogyan kötni a rendszerre.



Maga a készülék két szatellit hangszóróból és egy basszusládából áll. A hálózati tápegység a mélynyomóban kapott helyet, csakúgy mint a D/A átalakító és az erősítő rész. Innen kapják a jelet a szatellit hangszórók. A hangerő szabályozása elektronikus, két pár nyomógombbal állítható a mélynyomó és az egész rendszer hangereje. Egy külön gombbal teljesen lekapcsolható a hang (MUTE). Ezek a gombok az egyik szatellit hangszórón kaptak helyet. A készülék üzembe helyezése szinte gyerekjáték, a gépkönyvben nagyon szemléletesen ábrázolták az összerakási sémát. A beüzemelés is szinte magától megy, az USB-csatlakozó bedugása után a Windows98 azonnal észreveszi az új jövevényt, és kéri az install CD-t. A feltelepülő driver tartalmaz egy equalizer funkciót is, ahol ízlésünk szerint korrigálhatjuk a hang spektrumát. A beállításokat természetesen elmenthetjük. A szoftver speciális szolgáltatása a Microsoft Surround Sound hangzás. Ez a digitális effekt virtuális 3D-s hangzást ad a megszólaló hangnak. Audio-CD lejátszásnál is használható, de a CD-ROM-meghajtónak tudnia kell a digitális lejátszást.



A hangrendszer képességeit tekintve elég jónak mondható. Mivel van összehasonlítási alapom, ezért bátran kijelenthetem, hogy megállja a helyét a vetélytársak között. Amin szerintem javítani kellene, az a szatellit hangszórók minősége. Nem igazán meghatározható a dolog, de szerintem nem szóltak olyan szépen, mint mondjuk egy ACS 48-aséi. A mélynyomó viszont döbbenetesen jól szólt, mely a Philips wOOxtm technológiának köszönhető. Összességében egészen jónak mondható a DSS 80, mindenképpen érdemes egyszer meghallgatni.

SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

Logitech Wingman Force

A TERV

Már amikor megláttam az őszi COMPFAIR-en a címben szereplő joystickot, akkor elterveztem, hogy minimum egy teszt erejéig megszerzem. Az impozáns külső (no meg a robosztus megjelenés) és a Force Feedback feliratok minden kétséget kizáróan egy komoly konstrukcióra utaltak. Nem sokkal az ünnepek előtt aztán a Logitech magyarországi képviselete jóvoltából érkezett is a szerkesztőségbe egy tesztpéldány, amelyre stipi-stopi alapon lecsaptam, és a hónom alá kaptam dobozostól, mindenestől.
El kell ismernem, abban a pillanatban azért ért megrázkódtatás, mert (nem elég, hogy a doboz is elég nagy) a szerkezetnek rendesen van súlya. Ez valószínűleg azért van így, hogy a joyt az asztalra helyezve ne mozduljon el semmiképpen a rángatásoktól (és itt nemcsak az emberi rángatásra, hanem a Force Feedback mozgásokra is gondolok).

MI AZ A FORCE FEEDBACK?

Mit is takar a Force Feedback elnevezés? Mindössze annyit, hogy a joystick mostantól kezdve nemcsak a számítógép felé továbbít adatokat, hanem az adott játéknak és azon belül az adott helyzetnek megfelelően FELÉNK is, azaz visszaránt, megrándul, befékez stb. Érezheted, ha lősz valamilyen fegyverrel, ugyanis minden egyes lövésnél visszaüt. Amikor egy autóversenyben a hosszú fékezés után jön az elkerülhetetlen ütközés, a joystick a vizuális élményt kiegészítve, szó szerint kézzelfoghatóvá teszi azt.

ÁRAMELLÁTÁS, CSATLAKOZTATÁS

Otthon a szokásos kicsomagolási procedúra után szemrevételezhettem közelebbről is a doboz tartalmát. Mint mindenhez a Force Feedbackes joystickhoz is tartozik egy tápegység, mellyel azért van egy kis bibi, nem lehet kikapcsolni. Ha épp nincs szükség a joyra, ki kell húzni a konnektorból:L

A második (számomra már jóval kellemesebb) meglepetés az volt, hogy a joy nem a megszokott módon, azaz a hangkártya MIDI/GAME portján keresztül csatlakozik a gépre, hanem vagy soros porton vagy (de még inkább) USB porton. Mindkét csatlakozás jelenthet előnyt is és hátrányt is: a soros porti csatlakozás gondot okozhat azoknak, akik több ilyen portot is lefoglalnak például modemmel, egérrel stb. Az USB pedig a win95 (különösen az első verzió) felhasználóknak jelenthet problémát. Nos, akik rendelkeznek Windows 98-cal és USB porttal is (mint például én) azok számára mindenképpen az USB csatlakozást javaslom, mivel ennek a sebessége a legnagyobb. Erre egyébként azért van szükség, mert a sima pozicionáláson kívül a Force Feedback adatok továbbítása újabb pluszt jelent.

MINDENT A KÉZNEK?

Nos, inkább úgy lehetne fogalmazni, mindent a kéznek és mindent a szemnek. A joy designja szerintem nagyon eltalált, a gombok jól elhelyezettek, a kar simul a kézbe. (Hmm, enyhe képzavar.)
A csakis jobbkezes botkormányon 4 gomb plusz egy 8 irányú hat-switch található, a talapzaton, pedig 5 gombot érhetünk el a bal kezünkkel, pontosabban kettőt az ujjpercekkel. (Tudom, hogy ez az ujjperc dolog egy kissé zavarosnak tűnik, de higgyétek el, a dolog nagyon természetes és nagyon kényelmes.)

DRIVEREK, BÓNUSZ JÁTÉKOK

A csomag tartalmaz még a driver CD-n kívül három teljes játékot:

a Descent Freespace-t, a Redline Racer-t és a Warbirds-öt. Mint mindig, most is a driverek felinstallálása után rögtön megnéztem, hogy van-e valami frissítés a Neten és persze találtam is újabb drivert a Logitechnél. Ennek birtokában már bátran nekivághattam a joy kipróbálásának.

AZ ELSŐ ÉLMÉNYEK

A szokásos úton haladva, a joystick tulajdonságait megtekintve az egyik szembeötlő jó tulajdonsága, hogy a joy önkalibráló, azaz nincs semmiféle beállítgatásra (kalibrációra) szükség. Egy másik fülre kattintva rögtön tesztelhető néhány Force Feedbackes effekt (pl.: puskalövés, motoros fűrész vagy robbanás). Mikor feljött az egyik ismerősöm – aki eléggé laikus a számítástechnikában – a kezébe nyomtam a joyt és bekapcsoltam ezeket az effekteket... mondanom sem kell csak annyit tudott kinyögni, hogy vazzerg! A driverekkel együtt beépül egy kis ikon a Taskbarra (Tálcára), melynek segítségével elindítható a Wingman profiler. Ez a program egyrészt lehetővé teszi, hogy a "régebbi" játékokhoz úgynevezett profilokat tölthessünk be, így ezek a játékok is Force Feedbackesek lesznek bizonyos mértékben (beállítható pl.: az X-Wing vs., Tie Fighter is). Másrészt minden gombra beállíthatunk különböző effekteket, billentyűkombinációkat vagy akár egész billentyűsorozatokat is és ezt elmentve saját beállításokkal is játszhatjuk a játékokat.

MÉG EGY PÁR SZÓ MAGÁRÓL A JOYRÓL

A Wingman Force nevezhető a Force Feedbackes kormányok harmadik generációjának, mivel egyrészt USB-n kommunikál, másrészt a mozgatás nem fogaskerekek segítségével történik, hanem acél kábelekkel. (Sokak szerint ettől olyan realisztikusak az effektek.) Egyébként valószínűleg az acélkábeles szerkezet jórészt közrejátszik abban, hogy a joystick igencsak méretes darab, egy kisebb íróasztalon nem nagyon akad neki hely, viszont a joy – a súlya miatt – nem az az ölbe vagy kézbevevős fajta.

ÉRTÉKELÉS, JÁTÉKOK

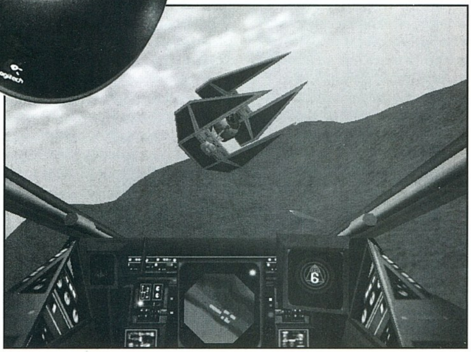
Azokkal a játékokkal kipróbálva, amelyek támogatják a Force Feedbacket az élmény óriási. (Maga a Force Feedback támogatás már a Directx 5-be is be lett építve, így a lehetőség megvolt a játékkészítők előtt. De azért el kell ismerni, még sok játék nem támogatja, viszont a fentebb említett profiler sokat javít a helyzeten.) Le a kalappal a Logitech mérnökei előtt, egy nagyon jó kontrollert alkottak. Természetesen a joy igazi arcát a repülő szimulátorokban, autóversenyekben tudta megmutatni, de egy dolgot azért el kell árulnom, szép-szép, hogy remeg-ráz a joy, de így bizony az irányítás is nehezebb, ahol eddig játszva tudtunk pontosan irányítani ott most keményen birkóznunk kell a joystickkal.

JAVASLAT, AVAGY ZÁRSZÓ

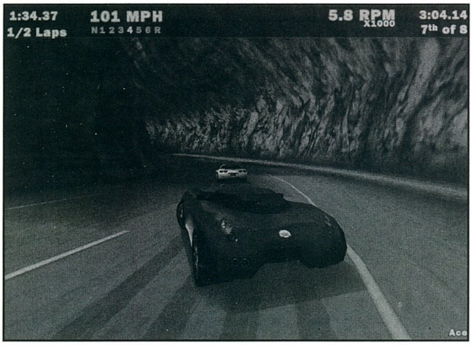
Mindenkinek javaslom, ha teheti, próbálja ki, milyen élményt jelent a Need for Speed III-ban érezni az út összes bukkanóját, a Rogue Squadronban pedig ha elsuhan mellettünk egy TIE...

(Ne hagyjátok ki a Rogue Squadronban a Force Feedback módosító cheatet: "GUNDARK"!)

Lóti



MS SideWinder FFB Wheel



Karácsony előtt pár nappal kaptuk meg a SideWinder család legújabb tagját, a Force Feedbackes kormányt. Kicsit visszaestek a fiúk, hiszen a SideWinder FFB pro joystick a maga idejében teljesen egyedülálló volt a piacon, míg a most forgalomba került kormánynak már több konkurense is akadt. Kérdés mire kellett az idő? Kicsit előrehozva az értékelést, azt hiszem nagyon megérte az a pár hónap csúszás.

A TESZTELÉS KÖRÜLMÉNYEI...

A nagy doboz jó néhány napig kallódott a szerk-ben, míg végül rászántam magam, hogy hazavigyem. Igaz ugyan, hogy nagyon csábító volt a design és a dobozon elhelyezett képek, de ennek ellenére nem volt kedvem kicsomagolni. Valahogy végig az járt a fejemben (régi rossz tapasztalatok), hogy milyen macerás az egészet beüzemelni. Végül az áldásos ünnepeknek hála sógorom szúrta ki az ajtó mellett, majd ellentmondást nem tűrően bejelentette, hogy ezzel fogunk játszani. Hmm, nem volt mit tenni. Szépen nekifogtam, majd a legnagyobb meglepetésemre kb. 10 perc múlva már száguldottunk is a NFS 3-al.. A csomagban talált software a már jól ismert ultimate SideWinder controll panel 3.02-es verziója. Ez automatikusan beírja magát a game controllerek közé, ahol kapásból szükségtelen bármit is konfigurálnunk, ami azt hiszem most már alapkövetelmény. Ezzel el is érkeztünk az első próbához, hiszen a beállítások között lehetőségünk van bármiféle játék segítsége nélkül tesztelni a Force Fedbackes effekteket. A "demo" közben hamar kiderült, hogy a méreteiben nem túl nagy SideWinder Wheel alapos erővel rendelkezik, azaz ezen a ponton már csak abban kellett reménykednünk, hogy a játékkészítők kihasználják majd a hardware adta lehetőségeket.

Rövid gondolkodás után 3 játékot próbáltunk ki. Az első az elmaradhatatlan NFS3, ezt követte a Deathkarz és a Colin McRae Rally. Utóbbi tesztje igen rövidre sikeredett, hiszen sehol nem találtunk jeleket egy esetleges FFB-es kormány támogatására. Ennél azért jobban kellene haladni a korral, főleg, hogy a már a két éve megjelent Pod-hoz is létezik FFB-es patch. Az abszolút király tényleg az NFS3 volt, itt külön még az effektek erejét is lehet szabályozni, kinek mi a megfelelő. A rajt előtti pillanatokban már remegett a kezemben a kormány, lehetett érezni, hogy dolgoznak a lóerők a virtuális Diablo SV-ben. Ami ezután következett azt viszont egy újabb halálos csapás a játéktermekre. Gondolom sokan emlékeztek még "Wizardsos időkre", a felejthetetlen Daytona, Sega Rally partikra. Nem egészen két év kellett ahhoz, hogy az arcade hardwaret beérje a PC-k fejlődése, a FFB-es kormánnyal pedig az utolsó előnye is semmivé foszlott a "mega plázás" játéktermek autóversenyes gépeinek. Visszatérve a NFS 3-hoz meglepően jól sikerült a FFB-es támogatás megírása, a kormány szinte minden az autót ért külső hatásra érzékenyen reagál, gyakorlatilag egyfolytában él a kezünkben. Rendesen "tépni" kell vezetés közben, érzékeli az ütközéseket, a terepviszonyokat, a motor teljesítményét, a nagyobb szélrohamokat. Na jó, az utóbbit tudtommal nem, de megleszünk nélküle is, hiszen ezen tulajdonságok mellett kezdetben nehezebb lesz megnyernünk egy-egy versenyt, mint korábban billentyűzetről.

A Deathkarz szintén rendelkezik FFB-es támogatással, ám ha az NFS-nél egy elképesztően magával ragadó, tökéletesen szimulált játékélményt tapasztaltunk, itt max. egy kellemes autózásra van kilátásunk. Valahogy az egész nagyon lagymatag, a kormány csak bizonyos hatásokra hajlandó aktiválni magát, akkor sem túl nagy intenzitással. Pedig a játék gyönyörű. Nem elképzelhetetlen, hogy a fejlesztők a jövőben sikló versenygépek kormányaitól valami hasonló erőkifejtést tartanának reálisnak, de ennyi erővel ki is kapcsolhatnánk a speciális effekteket. Erről jut eszembe, hogy a kormány közepén találunk egy FORCE feliratú gombot amivel játék közben bármikor ki-bekapcsolgathatjuk a FFB-es támogatást (mármint hardware-esen). Leszámítva a hasznosságát (lehet vele poénkodni, esetleg komoly összehasonlításokat demonstrálni), a világító felirat meglehetősen cyber hatást kölcsönöz az amúgy is designos formának.

Nincs különösebben nehéz dolgom az összegzéssel, ha a játékokhoz hasonlóan százalékosan is értékelnénk a kontrollert, biztos nem haboznék 95%-ra kihozni a SideWinder FFB Wheelt. A maradék 5%-ból kettő félre van téve az igazi nagy áttöréseknek. A többit pedig azért lehetne levonni mert az ára elég magas, 60eFt körül, illetve figyelembe lehetne venni azt a tényt is, hogy kevés játék használja ki a teljes lehetőségeit. Persze ez nem a fejlesztők hibája, az idő nekik dolgozik.

A doboz a kormányon és a pedálokon kívül két "ingyen" játékot is tartalmaz Az egyik a Monster Truck Madness 2, a másik pedig egy speciális változat a Precision Racingből. Ezen felül, az alábbi játékok hivatalosan támogatják a FFB-es technológiát: Andretti Racing, Burnout, CART Precision Racing, Castrol Honda Superbike World Champions, Daytona USA Deluxe, Drivers Education '98, F1 Racing Simulation, Grand Touring, Johnny Herbert's Grand Prix World Champions, Micro Machines, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Motocross Madness, MotoRacer 2, Motorhead, NASCAR Revolution, Need For Speed 2SE, Need For Speed 3, Newman/Haas Racing, POD by UbiSoft, Power Slide, Redline Racer, Road Wars, S.C.A.R.S., Sega Rally Championship, Sega Touring Car Championship, SODA Off Road Racing, Speed Busters, Tank Racer, Test Drive Off-Road 2, TOCA Championship Racing, TOCA Touring Car Championship, Trans Am, Ultim@te Racing Pro.

▶ TÁMOGATÁS

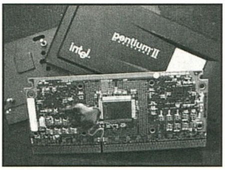
shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Hardware Fórum

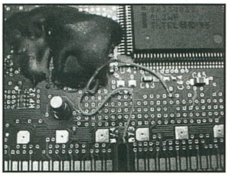
Sziasztok!

Rossz hírrel jött az újév, sajnos. Úgy látszik, a tuningnak vége szakad hamarosan. Hallottunk róla, régóta téma volt, de mindenki azt hitte, csak pletyka az egész. Az Intel eldöntötte, hogy véget vet a procituningnak, a jövőben a processzorok csak a gyár által meghatározott szorzóval, illetve órajellel lesznek hajthatók.
Az augusztusban bevezetett szorzó-zár már előrevetítette ennek az árnyékát, de nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan valósággá válik. Mi ennek a nagyon gyorsan meghozott, és az Intel forgalmát – szerintem – visszavető intézkedésnek az oka? Elmondom. Talán még emlékeztek a két–három évvel ezelőtti klasszikus Pentiumok hamisítására. Aki megvett egy hamis 166-os Pentiumot, hiába ment vissza a kereskedőhöz, nem foglalkoztak vele. Az Intel meg vonogatta a vállát: tessék megbízható helyről – tudniillik az Inteltől – vásárolni, drágább ugyan, de biztosan nem hamis. Jöttek a hamis Pentium II processzorok: elég otromba módon eltávolították a műanyag tok tetején található feliratot, és a 233-as procikat árulták 266-osnak, meg 300-asnak. Erre jött válaszként a szorzó-zár. De a hamisításban óriási pénz van, hiszen egy 300-as és egy 450-es közötti árkülönbség eléri a 300 dollárt is. Ezért már érdemes kockáztatni. Beszéltem sokat a bizonyos 450 MHz-en, meg 504 Mhz-en szaladó 300-as procikról. Nos, ezek beszerezhetetlenné váltak. A távol-keleti hamisítók felvásárolták ezeket, és 450 MHz-esként adták tovább. Miután mindkét processzor csak 4,5-es szorzóval dolgozik, azt kellett megoldani, hogy a processzor minden alaplapon 100 Mhz-es front-busszal induljon el.

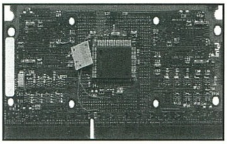
Mutatok néhány képet a hamisított processzorról.



A szétszedett processzor. Jól látható a fekete massza, a zöld drótokkal, ez feltehetően egy áramkört takar, amelyik minden alaplapbon a 100 MHz-es front-busszal engedi hajtani a processzort.



Ez pedig egy közeli kép a fenti beavatkozásról



Egy másik hamisítvány, feltehetően másik kéztől

A felirat tökéletes, szerintem vagy lopják, vagy külön gyártatják a műanyag tokot

Profi munka, meg kell hagyni. Ez ugyan bennünket nem érint, hiszen ezt a processzort csak nagy gépekbe építik, magánfelhasználója meglehetősen kevés van még. És éppen ez a nagy baj. A hamisítók kapkodva dolgoznak, nem tesztelik eléggé a processzorokat. Nem minden példány működik kifogástalanul 450-en. Képzeljük el a következő történetet. Adott egy nagy cég, amelyik – tételezzük fel – vesz 50–100 db processzort, mert új gépparkot épít. Semmi tuning, természetesen. A gépek elkészülnek, és néhány közülük nem üzembiztos, fagy, hibázik stb. Hibakeresés, anyázás, ilyesmi. És a végén kiderül, hogy hamis processzorokat vettek. Egy nagy cég nem egy magánfelhasználó, ugye, megkeresik az Intelt, és kész. Az Intel feltehetőleg – saját jó híre megőrzése végett – kicseréli a hamis processzorokat, nem hal bele. Felhozhatna ezer érvet, – de nem teszi, nem mindenki processzor-szakértő. Jön a következő lépés: mit lehetne tenni a hamisítás ellen? Beépítenek a processzorba egy filléres alkatrészt, amelyik figyeli az órajelet, a szorzót, és kész. Abban a pillanatban, mikor a processzort nem az előírt feltételek szerint akarják hajtani, a gép el sem indul. Ennyi. Közelebbit még senki sem tud, azt sem, hogy ez csak Pentium II-ket fogja-e érinteni, és a Celeronokat azonban nem, és a pontos időpontot sem. Szomorú dolog ez, annyi bizonyos.

A karácsonyfa alatt bizonyára sokan találtatok egy szép, új számítógépet. Egyik kedves olvasónk küldött képet a felhőtlen boldogság pillanatáról.

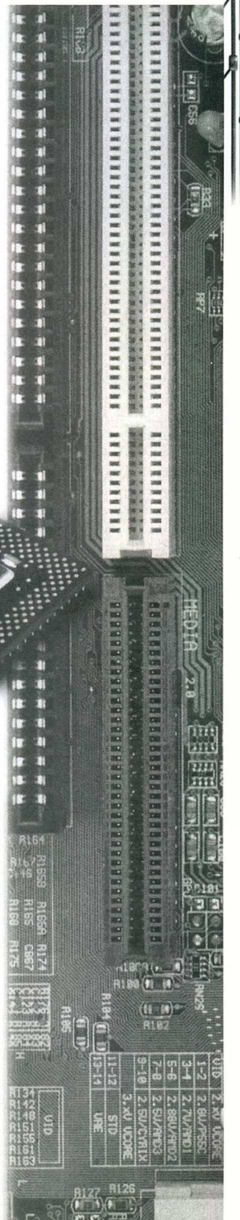
Ahogy elnézem, ez egy Sony 17" VAIO monitor...ennek én is örülnék...

Most megint oktatás következik. Széttelefonálják az agyamat, hogy miért nem megy a frissen beszerzett alkatrészekből összeállított Pentium II. Vegyük végre tudomásul, ez nem 486-os, de nem is Pentium I. Mindenki a lehető legolcsóbban akarja megúszni a számítógép-építést, ez teljesen világos. De van néhány dolog, amin nem lehet takarékoskodni. Kibeszélem a tüdőmet már a Pentium I-es idők óta, hogy nem szabad a legszemetebb dzsunka alkatrészeket megvenni, hiába kerül egy PII alaplap, mondjuk tíz rugóba. Mit lehet ennyi pénzért adni??? Hasonló a helyzet a RAM-okkal, erről már beszéltem az előző számban. A Pentium II kategóriában a legkisebb sebesség a 266 MHz. Ez bizony már nem 166-os Pentium-sebesség. Sokan nekiállnak gépet építeni, anélkül, hogy életükben látták volna, hogyan megy ez. Hiszen olyan egyszerű! Iszonyat, miket látok nap, mint nap. Valóban nem ördöngösség egy gépet összeállítani, de vannak bizonyos ökölszabályok, melyeket be kell tartani. Keressünk valakit, aki valamelyest ért hozzá, ne álljunk neki egyedül – ez általában sokba szokott kerülni. Láttam olyan alaplapot, amelyikbe úgy erőltették bele a processzort, hogy a foglalat lábai begyűrődtek. Minden alkatrészt csak EGYFÉLEKÉPPEN lehet a helyére illeszteni, erről megfelelően kialakított helyező-kivágások gondoskodnak. Mielőtt például a RAM-okat a helyükre illesztjük, nézzük meg a foglalaton, majd a RAM-on is a helyező-kivágást. Ugyanez vonatkozik a processzorra is.
A gépépítés lépései: csomagoljuk ki az alaplapot, helyezzük fel a processzortartót, majd tegyük be a RAM-ot, RAM-okat. Nyomjuk a helyére a processzort, dugjuk fel a ventilátor-csatlakozót. Ha az alaplap nem BIOS-ból állítja az órajelet, és a szorzót, akkor az alaplapleírás segítségével állítsuk be a processzornak megfelelő értékeket. Mondjuk Celeron 300A esetében a szorzót 4,5-re, az órajelet pedig 66 MHz-re, egyelőre semmi tuning! Tegyük félre az egészet, és vegyük elő a házat. Szedjük ki az alaplapot tartó tepsit. Építsük be a házba a CD-meghajtót, de előbb ellenőrizzük, hogy a jumper slave állásban van-e. Majd a floppymeghajtót, legutoljára pedig a winchestert szereljük be. Mindenhová csavarjunk oldalanként két csavart. Figyeljünk a csavarok méretére és hosszára, különösen a winchesternél. Megesett már, hogy a túl hosszú csavar megroncsolta az elektronika-panelt. A CD-olvasónál pedig a hosszú csavar miatt a tálca nem tudott kijönni. Az alaplapot háztól függően lehet a tepsire erősíteni. Vannak becsavarható rézbakos, előre beépített távtartós, és csonka gúla alakú rugószerű felerősítő elemeket tartalmazó tepsik. Az alaplapot helyezzük a tepsi fölé – SOHA NE RÁ!!!! – és figyeljük meg, hova kell a tartókat rögzítenünk. Általában 6–7 tartóbakot kell elhelyeznünk. Ha ezzel megvagyunk, tegyük az alaplapot a tepsire. Válasszuk ki a megfelelő csavarokat, és csavarozzuk fel. A csavarokat először ne húzzuk meg teljesen, mert lehet, hogy az alaplapot kicsit mozgatnunk kell, hogy minden lyuk pontosan találkozzon. Ha úgy gondoljuk, akkor tegyünk a csavarok alá a piros alátétekből, főleg azokon a helyeken, ahol a fóliarajzolat közel esik a csavarhoz. Most meghúzhatjuk a csavarokat, de ne mint állat!! Tegyük a házba a tepsit, és csavarozzuk be. Most már csak óvatosan a ház mozgatásával, hiszen a winchester igen kényes jószág. Néha nehézséget okoz beletalálni a hátlap kivágásaiba,

ahol a portok vannak. Soha ne erőltessük, finoman mozgatva bele fog az menni. Ha ezzel megvagyunk, akkor már csak az aprómunka van hátra. Dugjuk fel az alaplapra a tápcsatlakozót, ezt is csak egyféleképpen lehet – az egyik oldala lekerekített. Megnézni, bedugni, csak semmi deazannyaistenitbekellannakmenni. Csatlakoztassuk a tápegység megfelelő dugóit a CD-hez, a floppymeghajtóhoz, meg a winchesterhez. Jön a winchester, meg a floppykábel. Én személy szerint a CD-meghajtót a primary slave-n szoktam használni. Mindig csak az alaplaphoz tartozó kábeleket használjuk, az UltraDMA szabvány meghatározza a maximális kábelhosszt!!! Nagyon sok rejtélyes hiba forrása volt már a nem megfelelő kábel. A winchesterkábel piros csíkkal jelzett fele nézzen a tápcsatlakozó felé. Az alaplapi csatlakozóba általában csak egyféleképpen lehet a kábelt bedugni, ha nem, akkor nézzük meg az alaplapleírást, az 1. lábhoz kerüljön a piros csík. A floppymeghajtóknál más a helyzet, a meghajtó gyártmányától függően az 1-es láb lehet a tápcsatlakozóval ellentétes oldalon is. A lényeg az, hogy a floppykábel CSAVART végét kell a meghajtóba dugni, a másik végét pedig az alaplapi csatlakozóra. Ha a floppykábelt rosszul dugtuk a floppyra, akkor a floppy-led folyamatosan világít, ilyenkor a FLOPPYN kell a kábelt megfordítani, persze csak kikapcsolt állapotban. Egyáltalán, bármilyen beavatkozást csak a gép kikapcsolt állapotában szabad végezni, a tápkábelt pedig ilyenkor húzzuk ki. Ha eddig eljutottunk, akkor tegyük be a VGA-kártyát, és csavarozzuk be.
Az alaplap megfelelő tüskéire csatlakoztassuk a power kapcsoló kábelét. Dugjuk fel a speakert is. Billentyű, monitor, hadd menjen! Ha jó munkát végeztünk, akkor a gép gusztustalan módon elindul. Ha nem, akkor lehet hibát keresgélni. Ha a speaker pár másodperces szünetekkel sípol, akkor a RAM nincs a helyén, ha egy hosszú, négy rövid a fütty, akkor a VGA-kártya. Ha semmi sípolás, de a gép mégsem indul, akkor húzzuk le az alaplapról a winchesterkábelt. Ha most elindul, akkor elbénáztuk a piros csík megfigyelését. Tegyük fel, megy a gép. Nem kell azonnal a BIOS-t cseszteni, hanem kapcsoljuk ki, és dugjuk be a többi kártyát is. Vigyázat, az ATX-tápos gépeket csak a memóriateszt lefutása után lehet csak a power kapcsolóval kikapcsolni, ez nem hiba! Most csatlakoztassuk a resetkapcsoló, a power-, és a hdd-led dugócskáit is. Ha a power, vagy a hdd-led nem világít, akkor fordítsuk meg a dugókat, a power-led dugója furmányos, általában négyféleképpen lehet csatlakoztatni, és ebből persze csak egy állás a jó. Szóval, benne minden kártya, bekapcs, a gép megy. Lépjünk be a BIOS-ba, állítsuk be a dátumot, a primary master, és slave opciókat állítsuk autóra. Most telepítsük fel az operációs rendszert, valamint tesztprogramokat. Én a gépeket az Incoming Gameindexszel, illetve a 3DMarkkal szoktam tesztelni.
Az Incoming azért is jó, mert a teszt indítása előtt lehet választani a gépben található VGA-vezérlők közül. Így tesztelhető az elsődleges kártya, illetve a 3DFx társkártya is. Ugyanez vonatkozik a 3DMarkra is. Sokan használják az Unrealt, a Quake-t, esetleg Linux kernelfordítást is. Megy a gép, mint a szél. Akkor megpróbálkozhatunk egy kis tuninggal. Ha az alaplap nem teljesen autodetectes, például Soltek, akkor az órajelet állítsuk most 75 MHz-re. Ha az alaplap automatikusan detektálja a proci típusát, akkor a B21-es láb letakarása segíthet, de csakis abban az esetben, ha a proci hajlandó elindulni a 100 Mhz-es órajellel, mert a teljesen autodetectes alaplapok csak a 66, illetve a 100 MHz-et ismerik. Tesztek, minden oké. Most jöhet a 83 MHz, és így tovább.
Ha eljutunk egy olyan helyzetbe, mikor a magasabb órajelen minden rendben, de a rendszer időnként bizonytalankodik, akkor kellene egy kis feszültségemelés. Az Abit alaplapokon ez könnyen, BIOS-ból megy. A többi alaplap tulajdonosai a proci megfelelő lábainak leragasztásával juthatnak egy kis többlet-kakaóhoz. Erről például a decemberi PC Guruban olvashattatok. Most beszéljünk a melegedésről. Mivel a procik alapban 2,0 V-tal mennek, melegedésről alig lehet beszélni. Más a helyzet az emelt feszültség, illetve órajel esetén. Itt már tapasztalható melegedés, de nem katasztrofális. Tapasztalataim szerint a 464 MHz-en 2,2 V-tal hajtott Celeron 300A procikhoz teljesen elegendő egy jó minőségű ventilátoros hűtőborda. Vásárláskor figyeljünk oda, hogy a borda közepe, tehát a processzorral közvetlenül érintkező része a lehető legvastagabb legyen, hiszen itt kell a legnagyobb hőt elvezetnie. A bordák egy részén található grafitszerű, illetve szürke műanyagszerű anyagot ne szedjük le, ezek a hőátadást javítják. Valamikor a nyár elején írtam már arról, hogy az ATX-tápok nem kiszívják a házból, hanem bent keverik a forró levegőt. Nos, a helyzet azóta változott, a gyártók rájöttek arra, hogy ez baromság, és a tápegység ventilátorát fordítva szerelik be, ahogy annak idején én is javasoltam. Azért erről nem árt meggyőződni, tegyük a kezünket a tápegység hátuljához, éreznünk kell a levegő kiáramlását, ha nem, akkor meg kell fordítani a tápventilátort.
A szétttuningolt videokártyák szintén kiváló hőtermelők, ezért ne tegyük be a ház hátuljába a takarólemezeket, illetve, ha a ház olyan, akkor a nem használt slotok takarólemezeit távolítsuk el.

Felhívom mindenki figyelmét Murphy egyik törvényére: ha nem megy, kínunkban olvassuk el a leírásokat, az alaplapét, meg a kártyákét is. Sok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat, én fél napig szenvedtem egy Monster 2 SLI konfigurációval, míg eszembe jutott megnézni az irodalmat.
Segített is.

Miután alaposan



megnőtt a kereslet az Abit alaplapok iránt, felbukkantak hibás, javított példányok, melyeket bizonytalan forrásból hoznak az országba. Jellemzőjük: AGP-hiba, kikapcsolhatatlanság, bizonytalan memóriakezelés, nem megfelelő tápellátás és hasonlók. Mielőtt megkérdezitek, ezeket honnan lehet megismerni, megmondom. Majdnem sehogy. Ha valaki rendelkezik megfelelő szakértelemmel, akkor az alaplap hátulján található forrasztási nyomok árulkodhatnak. Rettenetesen nehéz kiszűrni, mi a hibás a rendszerben, hiszen az alaplapra gondol mindenki utoljára. Ha valami nem jön össze, az alkatrészeket lehetőség szerint meg kell nézni egy másik, hasonló gépben, más megoldás nincs.

Ja, a múltkor marhaságot írtam. Az Abit BH6-ban az AGPCLK/CPUCLK választó nem a 2x AGP-t jelenti, hanem azt, hogy az AGP busz a proci órajelének 2/3-ával, vagy pedig a teljes órajellel – 1/1 – megy. Az 1/1 állás tehát a fent említett Celeron 300A esetében 103 MHz, ezt pedig egyetlen videokártya sem viseli el.

Old Man
oldman@mail.matav.hu

Black Crypt

A játékot 1992 márciusában adta ki a Raven Software, akik mostanában PC-n többek között a Hexen és Heretic sorozattal nyomulnak a piacon. Ez volt a legelső játékuk, ezt még egy pár fős szűk mag készítette. A Raffel testvérek (Steve és Brian), akik nagy fantasy-rajongók, 1988-ban alapították meg a Ravent, s miután végigjátszották a Dungeon Master és a Beholder sorozat első részeit, úgy gondolták, még ennél is jobb RPG-t tudnak készíteni. Neki is álltak, megtervezték a játékot, megrajzoltak mindent, könyvtárakba jártak információkért, bevontak még két embert, hogy programozzák le az egészet, és '91-ben elküldték 10 különböző nagy kiadónak a demót. Szinte az összes azonnal lecsapott rá, ők végül az Electronic Arts-szal kötöttek szerződést.

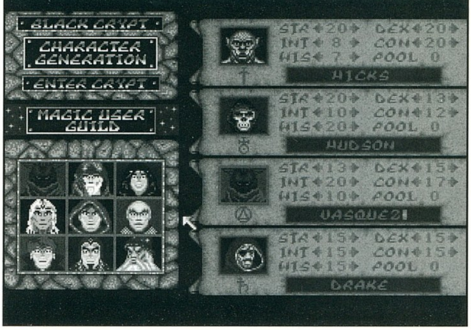
A játék akkoriban nagy sikert aratott, de mégsem terjedt el annyira, mint sok hasonló társa. (Beholder, Dungeon Master, Ishar stb.) Köszönheti ezt főleg annak, hogy csak Amigára készült el, de nem ok nélkül: akkoriban egy Amiga sokkal többre volt képes (főleg az árához képest), mint egy PC. Kiváló grafika, remek effektek és animációk garmadája, szuper hangok, sötét hangulat jellemzi a Black Cryptet. Ilyet akkoriban csak Amigára lehetett kibocsátani. Össze sem lehetett hasonlítani az akkoriban PC-n futó híres Beholder sorozat darabos scrolljaival, amatőr effektjeivel, szokásos sablon AD&D hangulatával és prüntyögő speakeres hangjaival. A kód is nagyon jól sikerült, teljesen kihasználták a gép lehetőségeit. Az 1 MB-os Amigákon alig lehetett felrakni a winchesterre, mert annyira kihasználta a memóriát az utolsó byte-ig is, hogy nem maradt hely még a winchesterkezelésre sem... De ha lemezről játssza valaki, akkor sem kell játék közben állandóan a lemezeket cserélgetni, mint például a Beholdereknél, mert ezt is remekül megoldották. Az egész játékra jellemző, hogy praktikus, gyors, jól megtervezett, nincs feleslegesen túlbonyolítva, látványos, akciódús, és éppen ezért igazi játékélményt adott még azoknak is, akik amúgy nem szerették ezt a műfajt. Egy szó, mint száz, megvalósítás terén minden szempontból felette állt az akkori RPG-knek, mégis érdemtelenül a háttérbe szorult.

ELŐZMÉNYEK

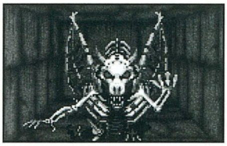
22 évvel ezelőtt történt, hogy Estoroth Paingivert, a nagyhatalmú papot kimondhatatlan cselekedetei miatt száműzték Astera egyik országából (hazátokból). Egy évvel később visszatért démonok és élőhalott teremtmények egész hadseregével. Astera erői egyesültek, és négy legendás hős segítségével ismét győzelmet arattak Estoroth fölött (ez volt a Fekete Háború), ezúttal egy másik dimenzióba száműzve. De most gyengülni kezd a dimenziórés, ami fogva tartja őt és seregét. Négy új kalandozónak kell bejutnia hozzá birodalmába, hogy megszerezzék a négy hajdani legendás hős fegyvereit, és örökre száműzzék Estoroth-ot Astera bolygójáról, és ebből a dimenzióból. Figyeljük meg az introképernyőn látható négy varázsfegyvert: ezek megszerzése lesz fő célunk. Ehhez be kell járnunk Estoroth föld alatti labirintusrendszerét.

KARAKTERGENERÁLÁS

Válasszuk ki a főmenüből a Character Generation menüpontot. A karakterek adottak: harcos, pap, varázsló és druida, mert csak ez az összetétel tudja majd használni a négy nagyhatalmú varázsfegyvert. Arcokat választhatunk nekik, neveket adhatunk meg, és a bónuszpontokból (Pool) tetszőlegesen növelhetjük fő tulajdonságaikat. Természetesen érdemes a harcosnak az erőt és egészséget (STR, CON), a papnak a bölcsességet (WIS), a varázslónak az intelligenciát (INT), a druidának pedig mindenből egyenletesen. Létezik még ügyesség (DEX) is, ez is fontos az elöl állóknak, mert növeli az esélyét annak, hogy valaki



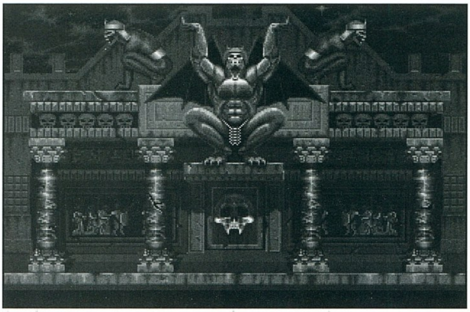
eltalálja harc közben az ellenfelét. Az erő befolyásolja a sebzésen kívül azt is, ki mennyi cuccot vihet magával, tehát senkinek se hagyjuk alapon, mert később gondok lehetnek belőle. Mindkét elöl álló karakternek fontosak a harci értékei, tehát a papnak is! Ezenkívül az egészség is nagyon fontos, mert ez nagyban befolyásolja az induló életerejüket. Végeredményben elmondható, hogy semmit ne



hagyjunk 10 alatt (esetleg a harcos szellemi értékeit, mert azokra sosem lesz szüksége...). Az itt mellékelt kép egy szerintem ideális elosztást mutat, kedvenc induló csapatommal. Ha készen vagyunk, klikkeljünk az Enter Cryptre. Ekkor készíteni fog egy külön játékállás-lemezt, ezért kell hozzá egy gamesave névre formázott üres lemez. Vagy ha winchesterről játszunk, öt állást vehetünk fel, ekkor válasszuk ki példaként az elsőt. Legelőször sokat fog töltögetni, felpakol mindent a gamesave lemezre. Végül indulhatunk. Mielőtt belekezdenénk, ismerkedjünk meg a játék kezelésével.

ALAPKÉPERNYŐ

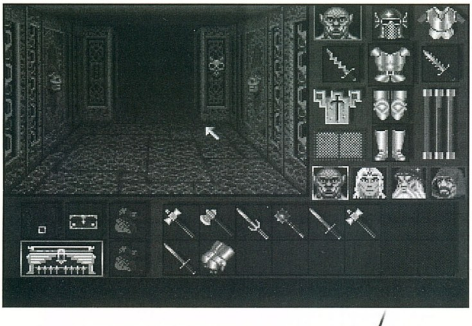
Lássuk először ezt részletesen. A dungeon ablak alatt található a négy karakter, mellettük a nevük, ha ide mutatunk, felcserélhetjük őket. A kezükben levő tárgyakból értelemszerűen a bal oldali hely a pajzsoké, a jobb oldali a fegyveréké. A harcos tud két kézzel is küzdeni, de csak kevés fegyvert tud a bal kezébe fogva eredményesen forgatni (pl.: Hammer, War Hammer, Frost Razer). A nevük alatt kijelezi a rájuk éppen ható varázslatokat (a színes négyzetek, de induláskor még egy sem világít), ezt a későbbiekben gyakran figyeljük, főleg ha valami új ruhát vagy fegyvert adunk a kezükbe. Ezekre mutatva megtudjuk, milyen varázslat hat az adott illetőre. De később már a színük alapján is tudni fogjuk, melyik mit jelent. Alattuk láthatók a fontosabb adataik: szintjük (LV) és a védettségük (AC), ami itt annál jobb, minél nagyobb. A kis sárga négyzet – ami alapban a harcosnál látszik – azt hivatott jelölni, ki a csapat vezetője, ennek néhány kivételtől eltekintve (lásd később) nem sok szerepe lesz. A piros csík pedig az életerejük. Harcolni a karakterek fejére bal gombbal való klikkeléssel lehet, ha két fegyver van



a kezében valakinek, sorban fog velük ütni. Pár fegyverből (pl.: Frost Razer, Sight Giver) később jobb gombbal ki lehet hozni extra varázslatokat. A dungeon ablak jobb oldalán helyezkednek el a nyilak, melyekkel haladni, forogni tud a parti. Felettük egy koponya van, ami később, ha az iránytű varázslatunk aktivizált, az égtájakat fogja mutatni. Ha erre klikkelünk, bejön az alvás, és a lemezmenü. Az alvás gyorsan feltölti a csapat életerejét, nem kell órákat szöszmötölnünk, gyógyvarázslatokat bekészítenünk stb. Felette található az éppen aktuálisan bekészített varázslatok listája, legfelül pedig az, akivel varázsolhatunk éppen. A harcos nem varázsolhat. Ha ráklikkelünk az illető nevére itt, bejön az invertory-ja, a varázskönyveivel, de erről majd lejjebb. Ha magukra a varázslatok nevére mutatunk, azonnal ellőjjük őket. Ha jobb gombbal klikkelünk szinte bárhová, bejön a másik főképernyő, az invertory.

INVERTORY

Itt is megmarad a dungeon ablak, így nyugodtan nézelődhetünk, mászkálhatunk, amíg a cuccaink között kotorászunk. Alul látható az éppen kiválasztott karakter összes magánál hordott dolga, táskák, zsákok, ládák, ha rájuk mutatunk, bejön jobbra, mi is rejtőzik bennük pontosan. Szabadon pakolászhatunk bennük összevissza, akár két zsákot is egymásba rakhatunk, de persze a program figyeli, mennyi fér bele összesen az aktuális tartóba. A jobb oldalon van lent a négy karakter, innen választhatjuk ki őket. Felettük középen a ruhamenü, ez három részre, rétegre lett osztva a jobb átláthatóság kedvéért: ékszerek, ruházat, páncélzat. Ezek között a jobb felső sarokba klikkelve lapozgathatunk. A bal felsőben van az aktuális karakter arca, ide mutatva tárgyakkal azokról több info tudható meg, valamint a karakter itt etethető, itatható, és itt olvashatja el a tekercseken fellelhető szövegeket. Jobbra alul található a három fő értéket jelző csík, ezekre vigyázni kell, ne csökkenjenek le: ez az életerő, a kipihentség (erre különösen ügyelni kell, mert ha nem alszik sokáig a karakter, az egész partit lelassítja), és a jóllakottság, ami egyszerre jelzi az éhséget és a szomjúságot. Ha ide mutatunk, bejön még egy kis tábla, itt vannak konkrétan kijelezve a karakterek tulajdonságai, értékei, alattuk pedig az, ha valami bajuk van (fáradtak, betegek, mérgezettek, éhesek stb.). Ha valakinek itt gondja támad, az nem tud rendesen aludni, erre is figyeljünk. Ha az értékeik pirosan világítanak majd, akkor valami negatívan hat rájuk, ha kéken, akkor valami növeli őket, az eredeti értéknél is nagyobbra. Végül a legfontosabb: a ruházat bal alsó sarkán található könyv. Ha ide mutatunk, bejön a varázslatmenü, amit ennél egyszerűbben is elérhetünk, a főképernyőből, a fentebb leírt módon.
Itt válogathatunk varázskönyveink között. Minden varázslathasználó karakternek a játék végére összesen öt saját könyve lesz. Mindegyikben egységesen négy varázslat található. Amíg a karakter nem elég magas szintű, a varázslatot nem érti még meg, és addig annak a helyén csak ismeretlen rúnák lesznek, valamint akkor is azok láthatók, ha kiválasztottuk, mert bizonyos idő elteltével tanulhatja csak meg újra. Ezzel kiküszöbölték azt az elterjedt hibát, ami például a Beholder sorozatban is megvolt, miszerint aludtak egy kicsit a karakterek, és pillanatok alatt hegyekbe halmozhatták varázslataikat.
Itt kötelező várni rájuk. Minél magasabb szintű a karakter, minél jobb a WIS és INT értéke (és minél alacsonyabb szintű a varázslat), annál gyorsabban visszajönnek. Összesen ötöt készíthet be minden karakter, ekkor jelennek meg a varázslatok nevei a főképernyőn, a varázslatlistában, ide klikkelve süthetők el. Kimaradt még egy kis rész az invertory-ban – ez a tábla, a könyv felett. Ennek nem sok szerep jut, itt látható az illető jele, és ha majd találunk néha furcsa táblákat, ide kell velük klikkelni, ekkor általában maradandóan nőnek a karakter tulajdonságai, értékei, vagy akár szintet is lép.



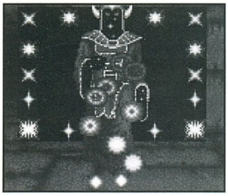
Végül pedig, mielőtt rátérnék a végigjátszásra, álljon itt egy komplett varázslatlista:

Varázsló (Magic User):

1. Alapkönyv: Wizard Sight – térképezés, Compass – iránytű, Fireball – támadó, gyenge Shield-védelem 1 főre.

2. Necromancer's Guide: Strength – erőnövelés 1 főre, Remove Glyph – varázsfal eltüntetése, Dispel Magic – erőfal eltüntetése, Freeze – támadó, gyenge;

3. Cult of Magic: Haste – gyorsaság a partira, Mind Strike – támadó, közepes; Death – támadó, nagyon erős; Dispel Illusion – illúzió eltüntetése;



4. Wizard Word: Create Wall – fal létrehozása, Ethereal Shield – védelem a partira, Refresh – varázslatvisszahozás, Lighting Field – támadó, erős;

5. Labrim of Darkmagic: Death Storm – támadó, nagyon erős, Lifestealer – életerő átszívás, Teleport – csak bejárt részekre, Detect Trap – csapdafelderítés part.

Pap (Cleric):

1. Alapkönyv: Poison Cloud – támadó, gyenge, Light – fény, Reveal Truth – igazság kiderítése. Healing 1 – gyógyítás, gyenge,

2. Prayers of Orlin: Chant of Orlin – támadó, gyenge Healing 2 – gyógyítás, közepes Create Food – ételkészítés, Gods Fury – támadó, nagyon erős;

3. Tome of Life: Raise Dead – feltámasztás, Cure Poison –

mérgezés gyógyítása, Cure Disease – betegség gyógy., Restore – gyógyítás maximumra;

4. Book of Retribution: Rune of Pain – támadó, közepes, Rune of Death – támadó, erős, Vorpal Air – támadó, közepes, Diety Strike – támadó, közepes;

5. Manual of Piety: Sustenance – jóllakottság a partira, Remove Trap – csapdaeltüntetés, Poison Purge – ellenméreg a partira, Binding – támadó, vakítás;

Druida (Druid):

1. Alapkönyv: Dispel Magic – erőfal eltüntetése, Chaos – támadó, gyenge, Read Rune – táblák elolvasása, Protection – védelem 1 főre;

2. Wisdom of the Druids: Light – fény, Swarm – támadó, bogárvarázslat, Dismiss – támadó, végleges Disrupt – támadó, nagyon erős;

3. Manual of the Planes: Shadow Shield – védelem a partira, Ice Strike – támadó, közepes, Blast of Cold – támadó, erős, Quake – támadó, nagyon erős;

4. Force of the Elements: Pestilence – támadó, bogárvarázsl., Cure Wounds – gyógyítás, közepes, Cure Poison – mérgezés gyógy., Chant of Doom – támadó, közepes;

5. Book of Fire: Stone Fire – támadó, közepes, Fire Wind – támadó, közepes, Fire Vortex – támadó, közepes, Fire Maelstrom – támadó, erős;

Vannak olyan varázslatok is, amik nem szerepelnek egyikben sem, ezeket csak tekercsekből vagy varázstárgyak viseléséből fakadóan alkalmazhatjuk. Ilyen a víz alatti légzés (Water Breathing), a kővé változtatás ellenszere (Stone to Flesh), vagy a lélekrablástól és még sok egyébtől való védelem (Possession Protection, Gaze Protection, Magic Shield stb).

Aki komolyabban akar játszani a Black Crypttel, és magától szeretne rájönni a dolgokra (úgy az igazi), az a következő számot ne olvassa el, csak ha valahol elakadt, akkor nézzen bele az adott pálya leírásába.

Folytatjuk

Sylonsylon@freemail.c3.hu

Levrov

Szervusztok kedves mindenki, remélem remekül belerázódtatok már ebbe a remek kis új évbe és szorgosan figyeltek arra, hogy az éjfélkor elhangzó mindenféle ígéreteiteket keményen betartsátok. Nos ehhez sok siker kívánok, jó szokásomhoz híven én idén sem ígértem semmit, de azt legalább betartom, viszont így legalább biztos pont vagyok az újság történelmében és tuti biztos tényező Bear gyomorfekélyében is. Na, de ne foglalkozzunk ilyen közhelyekkel. Már csak ezért se, mert lassan megabájtos méreteket öltenek a megválaszolatlan leveleket tartalmazó könyvtáraim, valamint ahogy mondottam volt nem változtam meg éjfélkor varázsütésre, mint a benzin meg még sokminden ára, szóval idén sem szeretek bevezetőt írni, és hacsak ti nem kezdtetek el rajongani azért, hogy izé meg akármi (amit szoktam, már le sem írom), ezért azt mondom, kezdjünk bele.

SZÍV, LÉLEK, ILYESMI

Csákó Brazil, te nagy sámán!! Yo az újság meg minden, de ez már közhely, valami másról szeretném nyomni a vakert, de lehet, hogy nem is Yo címre írok? :) Na, már régóta olvasom a Gurut, talán 94 óta, és már akkor megfogott, a cikkek írásának stílusa, cool style... :), és akkor úgy tűnt mintha mindenki azért írna az újságba, mert azt szereti, vagyis, hogy kedvtelésből, és igen nagy átéléssel... de mintha ez a tűz már ellangyosodott volna az évek folyamán, még mindig tartalmasak, meg érdekesek a cikkek, de mintha egyre kevésbé adnátok bele apait-anyait... :) Lehet, hogy a pénz az oka, vagyis, hogy már nem kedvtelésből nyomultok, hanem a pénz miatt,... csak egy a fontos zsebben a lé a Guru nyomul a csillagos ég felé??? Pedig régebben majdnem mindegyik cikk szinte műalkotás volt... na ennyi elég is a süket dumából, mert a supervigyor lebanol... Szajonara szaddam, Refugee from the #iq

Most egyértelműen védelmembe veszem az egész gurus társaságot, mert az bizony úgy van, hogy még ma is mindenki (természetesen rajtam kívül) szinte egyértelműen kedvtelésből és nem a pénzért írja a cikkeket, legalábbis az én meglátásom szerint senki nem a cikkeiért kapott pénzből fog magának luxusvillát meg szupermerdzsót vásárolni. Kétségtelen tény, sokat változott mindenkinek a stílusa, öt év nem múlik el nyomtalanul rajtunk sem.

És akkor arról még nem is beszéltem, hogy azóta a társaság összetétele szinte teljesen megváltozott, arcok jöttek, arcok mentek, hírtelen nem is tudnék háromnál több nevet mondani, akik a kezdetek óta nyomják az ipart, egyértelmű tehát, hogy nem maradhatott a lap olyan amilyennek indult. Azért azt elismerem, a kezdeti nagy lelkesedés és az akkori hangulat egészen más volt, de hát akkoriban az egész hobby számtech élet is más volt. Szóval sokminden változott és változik most is, és a nagy változások lecsengése után remélhetőleg mindenkinek megnyugszik a kis lelke és újból olyan, de olyan cikkeket fognak írni, hogy sírvafakadsz örömödben.

KOMPÓT MEG BÖGRE

Szervusz Brazil koma! Nos, azért írok, mert tudom a választ a 98/5. PC GURU levrovjában megjelent compo(t)ra! A megoldás a következő: Mindent Te irtál (Brazil), kivéve a 'dezoxiribonukleinsav'-ot és a smiley-t, mert ezeket Lily írta :). És esküszöm, hogy ezt a levelet kb. 2 perc alatt írtam (Te mondtad, hogy 2 percig érdemes írni:))(sokat gyakoroltam és előre megfogalmaztam, hogy időben kész legyek:))! Kérem (követelem) a dedikált kávés bögrémet! (csak előbb mossátok el, és utána dedikáljátok (Lily, Brazil és Laza).

Sietve megjegyzem, ez a levél nem az 5-ös levrov óta álldogál a postafiókomban és azóta nem került feldolgozásra, hanem a napokban érkezett, így minden bizonnyal jó eséllyel pályázhat a minden idők legelkésettebb kompó megfejtése címre. Ezért aztán szomorúan kell megjegyeznem, nem áll módomban a megfejtést elfogadni, annál is inkább, mert hibás. A dezoxiribonukleinsavat ugyanis én írtam, akár kinézed belőlem ezt a szót akár nem, a többire ugyan már nem emléxem teljesen pontosan, de nem minden tőlem származik. Szóval a megfejtésedet buktad. C'est la Zsizny.

Hehehe. Eddig tetszett? Remélem, beteszed a levrovba. No és azt is, hogy postázod (Te vagy vki más, mindegy) a bögrémet még azon a héten, amikor ezt a levelet elolvasod, de legalább az azt követő héten! Gurus bögre rulez! Egyébként ez már a 3. neked írt levelem (volt egy buék egy felháborodás és ez). Egyébként, ha minden igaz már előfizető vagyok (Pirospont jár érte?). Nos, az újság egész jó, a CD se rossz, az új dizájn is elmegy. Végül is a vírusos bakit is szépen helyrehoztátok (ezért járhat egy pirospont az egész Guru tímnek). Bocs, de most mennem kell! Viszlát! Ui: Ne felejtsd a bögrét! Ui2: Még egyszer BUÉK! Ui3: Valamint kívánok neked sok búzasört! Ui4: Jaj, majd elfelejtettem: mi előbb juttassátok el hozzám a bögrét! Ui5: Na milyen lett a levél? Kérdés: Hogyan lett a neved Brazil? UUUUUi: Gurus bögre RULEZ!!! Pááá!!

(Kocsis László)

Nos, ugyan a megfejtésed tökéletesen rossz volt, de méltányosságból mégis úgy döntöttem, elküldöm neked a gurus bögrét. Szépen alá is írtuk meg minden, baromi nagy nehézségek árán kerítettem hozzá egy ormótlan nagy borítékot, amibe szépen belefért, azonban egyenlőre egy icipici technikai baki miatt még nem sikerült feladni. Jelenleg ott tartunk, hogy várjuk az új postaládát, aminek elég nagy a nyílása ahhoz, hogy ezt a dögnagy bögrét be tudjuk rajta gyömöszölni. Tehát nyugi, a probléma elhárítása folyamatban, talán semsokára ebből a bögréből szürcsölheted a reggeli kakaódat vagy a kompótlét.

A HARDVER MÚLANDÓSÁGA

Hi Brazil (+ törd) Már rég olvasom a PC GURU-t, (na meg a Levrov-ot) és először írok, de tapasztaltam, hogy a CD-n lévő demók egyre kevésbé működnek nálam, és ami működik az is lassú. Tudom, én vagyok a hibás, egy csiga 486 DX4-100-zal. És január 5-én már venni is fogok egy Cyrix 6x86 300-at alaplappal és 32mb rammal. Csak két dolgot kérdeznék. 1. Tudom, hogy ez lassabb, mint az ugyanolyan feltüntetett órajelű Pentium II, de mennyivel? 2. Mennyi idő múlva lesz elavult ez a konfiguráció? (úgy értem mennyi idő múlva lesz az a pillanat, amikor nem működik rajta az új játékok többsége, a processzor lassúsága vagy a memória hiánya miatt.) Reméljük, beraksz a Levrovba, de sört nem ígérek.

(Békéssy Herman András)

Na szép, elérkeztünk arra a pontra, amikor már senki sem ígér sört, hogy bekerüljön a levrovba. Ez persze nem baj meg már tényleg dögunalom, hiszen a legtöbben az ígérgetésen nem jutnak túl azt meg nem lehet meginni, meg különben is amíg egy sörgyár nem szponzorálja meg a levrovot addig a söttéma kimarad mostantól kezdve. Viszont ebben a levélben egészen véletlenül van két olyan kérdés, amire érdemes válaszolni és ettől úgy néz ki, mintha a levrovnak lenne valami tartalma. Tehát akkor 1: erre a kérdésre elég nehéz válaszolni, mert egyértelműen nem jelenteném ki, hogy az említett Cyrix proci lassabb a hasonló PII-nél, illetve a kérdést úgy tenném fel, hogy miben lassabb. A CPU teljesítményt tekintve ennek a procinak az égvilágon semmi szégyenkeznivalója sincs, az FPU teljesítmény az, amiben elmarad egy kissé, sőt nem is annyira kissé. Ennek ellenére azt kell mondjam, hogy ez a proci megy mint az állat, és az árához képest viszonyított teljesítménye nagyon jónak mondható. Talán megfigyelted már, hogy itt a Guruban nem szokás Intel procikon kívül mást szeretni, én azonban outsiderként azt mondom, hogy az említett Cyrix, illetve az új AMD K6-2 vagy méginkább az AMD K6-3 processzorok jó vételek, megéri őket megvenni, pláne ha az ember nem akar, illetve tud irtózatos pénzeket kifizetni a PII-400-asokért. Illetve természetesen az Intel Celeron-A procik azok, amiket mindenkinek nagyon ajánlok. A második kérdésedre a válaszom az, hogy az általad említett konfiguráció már most is elavultnak számít. Ezen azért ne keseredj el, mert ha a kérdést abból az irányból nézzük, ahonnan te feltetted, tehát, hogy meddig lehet ezzel normálisan játszani, azt gondolom még nagyon hosszú ideig. Feltéve persze, hogy valami normális 3D kártyát is raksz a gépbe, mert ez ma már alapkövetelmény, a legtöbb esetben el sem indul a program, ha nincs ilyened.

LEVROVRÓL

Szia Brazil! Először írok virtuális levelet a Gurunak, ezért nem fogom isteníteni az újságot. Legyen egyből in medias res, hogy ne húzzam az időt. A 98/11-es számban a Kabal nevezetű egyénnek tökéletesen igaza volt abban, hogy az esetek többségében csak úgy egyszerűen lesz*rod az emberkék problémáját. Persze megértem, hogy nem lehet mindenkinek a kicsinyes gondjával foglalkozni, de vannak olyan kérések/kérdések, amire értelmesen tudnál válaszolni.

Tökéletesen igazatok van. Valóban egy csomó olyan téma van, amiről értelmesen is tudnék beszélni, minő balszerencse, hogy a levélírók többsége nem talál ilyen kérdést, bár azt hiszem, hogy a hiba mégis inkább bennem van. Habár azt gondolom, az ezredik „mi a csítkód xy játékban" stílusú levél után (amire a válasz mellesleg a cheat rovatban többnyire megtalálható...) nektek sem lenne kedvetek ezzel foglalkozni, a sok idétlenkedő, nulla alatti szintű levélről nem is beszélve. Szerencsére (kop-kop) amióta megemlítettem itt a levrovban, hogy szabad ám normális leveleket is írni, mintha változna a helyzet és még az életkedvem is visszajön ettől lassan. Na persze ez szerencsére nem pont így igaz, az életkedvem el se ment, de marha jól hangzott ez itt most.

Nem tudom miért nem volt a decemberi számban levrov, lehet, hogy túl sok kritika ért vagy egyebek, nem tudom az előzményeket, mivel az utóbbi időben rossz kisdobos voltam és nem vettem mindig a Gurut, csak a szomszédtól kértem néha kölcsönbe, csak azt tudom, hogy az eddigi legértelmesebb szövegeid egyike a 98/11-es szám végén hangzott el.

Nem emlékszem pontosan említettem-e már, ezért most elmondom inkább, hogy a levrov kimaradásnak semmiféle különösebb oka nem volt azon kívül, hogy versenybe szálltam a „miden idők legkésőbb leadott cikke" cím elnyeréséért, amit mindeddig eléggé el nem ítélhető módon PPéter barátom birtokolt. Szóval csak ennyi. Ha esetleg a jövő hónapban és utána szintén nem lenne levrov, az azt jelenti, hogy 1. a zsűri nem nekem ítélte a díjat, 2. PPéter beleerősített,

3. ismét elfelejtettem megírni a levrovot a cikkleadási határidő után három héttel is.

A zárszód a boncolgatós témára. Merthogy eddig többnyire a levrovban a megszólalásaid fele kábé az volt, hogy milyen szomjas vagy, meg hogy le kellene már feküdni meg egyebek. **(De azért ezek is fontos témák. Brazil)** Sok embernek tetszik ez a stílus, sokszor nekem is, de néha már unalmas. De a 98/11-es szöveg őszinte, komoly és igaz volt. Nagyszerűen szóltál. Mint egy próféta hű kisdobosainak. Atomjó volt. De sokszor már unalmas a bevezető, és sok kérdésre érdemtelen választ adsz. Ellenben sok jó megszólalásod van (Ezek tényleg jók!) ***(Valami nem stimmel, nem te írtad ezt tökkorrú??? – a törd.)***, valamikor pl. hangosan felröhögtem, és otthon csak lestek, mit nevetek magamban. Kell tehát ez a rovat, azt a levrovíró programot nem kell lecserélni, csak egy kicsit upgradeolni. Ennyit a levrovról.
Tisztelettel:

Madarász (B&I) András

Na azért örülök, hogy időnként tetszik azért a levrov. Lehet, átolvasom én is az utóbbi év termését, hátha találok benne tényleg valami használhatót a törd. benyögésein kívül. Már többször mondtam, a levrov nem úgy készül, hogy most viccrovat lesz vagy műremek, hanem úgy alakul, ahogy éppen én vagyok, vagy nem vagyok beszámítható, és hát megmondom őszintén neked. bár ez talán téged se érdekel, de az elmúlt év nem volt éppen sétagalopp számomra. *(Tanúsítom, bár többször láttam az ügetőn, igaz nem galoppozott. – a törd.)*

EGY ELÉGEDETT LEÁNYZÓ

Szia Brazil! Egyszer már írtam neked, az öcsém nevében. Most én is kedvet kaptam hozzá, hogy irkáljak egy kicsit. Nagyon kevés lány írt neked, ha eddig jól vettem észre. Bár az igaz, hogy a lányok nem annyira monitorfüggőek, mint a fiúk.

Igen, a meglátásod pontos, valószínűleg két kezemen meg tudom számolni a lányok által írt levelek számát a Guru fennállása alatt. Pedig én úgy tapasztalom, azért a lányok is szeretnek elvackolni a számítógéppel, de a fanatikus gépőrült valóban sokkal kevesebb közöttük.

Az újságotok egyébként nagyon tetszik, és sajnálom, hogy annyian leszólják a Levrovot, én mindig elolvasom, és még soha nem csalódtam benne. **(Na ennek tényleg igazán örülök. Brazil)** Ami a számítógépeket illeti, nos annyira sajnos nem értek hozzájuk, de szívesen játszom a játékokkal, főleg a logikai játékokat kedvelem (sakk, meg ilyesmi.). Ezen kívül mániás Internet rajongó vagyok, igaz, csak a suliban jutok hozzá.

Igen, ezt én is megfigyeltem, hogy az Interneten jóval nagyobb a női nem aránya, mint a „csak" eljátszadozó számítógépesek körében. Ezen mellesleg egyáltalán nem csodálkozom, a net általában mindenkit meglehetősen vonz, hiszen annyi minden fellelhető rajta. Az viszont nagyon sajnálatos, hogy nagyon sokan csak suliban vagy munkahelyen férnek hozzá, bár még ez is jobb, mint a semmi. Nincs mese, amíg az emberek életszínvonala nem ér el egy jobb szintet Magyarországon, addig hiába kínálnak az Internet-szolgáltatók mindenféle kedvezményes tarifacsomagokat, a telefonszámlával együtt a havi költség nagyon könnyen túlszalad a tízezer forinton, ami sok család esetében túl nagy pluszköltség.

Ja, tegnap kipróbáltuk azt a tojást, amit leírtál (Word-os), de nem sikerült beindítani. Azért majd megpróbáljuk még egyszer. Mit is írhatnék még? Nekem semmi problémám nincsen (remélem nem is lesz) se az újsággal, se a gépemmel. Üdvözlet a törd.-nek, meg persze az egész csapatnak. További kellemes munkát kívánok, legyetek mindig ilyen klasszak, mint most!!! Szia!

Dia (Győrffi Diána)

**Végre egy ilyen levél is van a levrovban, amiben nem morcoskodnak semmiért. Nagyon örülök neked. A tojással kapcsolatban csak annyit, hogy egészen biztosan működik, legfeljebb az nem teljesen egyértelmű, ahogyan leírtam, pedig igyekeztem nagyon. Na jó, mondok egy másikat, hogy meglegyen a sikerélményed, igaz nem Word, hanem PiciPuha Internet Felfedező 4.0 kell hozzá. Tehát a tojás előcsalogatásához a következő lépések szükségesek. 1. Kérjük le a Névjegy ablakot (Súgó/Névjegy, ill. Help/About). 2. A jobb felső sarokban levő Explorer logót a Ctrl billentyű lenyomásával vonszoljuk balról a Microsoft felirat mellé, erre a felirat kiúszik szépen jobbra.
3. A felirat alatt megjelenik egy nyomógomb, erre kattintsunk rá, ettől a Földgömb elkezd rázkódni.
4. Az Explorer logót a Ctrl billentyű lenyomásával húzzuk rá a Földgömbre, és máris örülhetünk a tojásnak. Sok locsolót kívánok.**

LEVROV INTERNATIONAL

Szevasz Brazil és BÚÉK! Ha megnézed az e-mail címemet, biztosan rájössz, hogy honnan írok. De segítek: a .yu Jugoszláviát jelent. **(Ennyi azért még én is tudok :) – Brazil)** A múltkor már láttam jugoszláv levelet az újságban. Gondoltam írok én is egyet neked, hátha megörülsz neki.
A rovatodért valamilyen újságírói díjat kellene neked adni. Annyira jó, hogy az újságot ott szoktam kezdeni. Fenomenális.

Hm, hát nemtom, biztos olvastad nem sokkal ezelőtt, mások ezt egészen másképp látják. Mindegy, a lényeg az, hogy mindenkinek van róla valamilyen véleménye, és nem mennek el mellette egyszerűen legyintve. Igazából csak azt tartanám tökéletes kudarcnak, na de hagyjuk. Egyébként többször is szokott itt lenni levrov külhonból, és mindig nagyon örülök neki, amikor ilyen érkezik.

Az újságot értelmetlen lenne dicsérnem, mert a jó színvonalát szavakkal lehetetlen lenne kifejezni. Ezért nem is teszem. De! Szeptemberben jól kitoltatok velem! Akkoriban átkerültem valahogy Magyarországra és a kajapénzemet nem kímélve megvettem a kilences számot 896 HUF-ért. De amikor megláttam, hogy a CD vírusos, bevadultam. Azért nem írtam rögtön, mert akkor pár keresetlen szavat is alkalmaztam volna. Négy hónap kellett, hogy lenyugodjak és levelet írjak. Töredelmesen bevallom, és bocsánatot kérek, de azóta nem vettem újságot. Nem a vírus miatt, hanem mert nem volt rá lehetőségem (és pénzem sem).

Elég heves vérmérsékleted lehet, ha négy hónap kell ahhoz, hogy megnyugodjál, bár jóllehet, ez a vírus téma tényleg felnyomta sok ember agyvizét. Mostanság azonban olyan leveleket kapok szépszámmal, hogy felejtsük már el, meg elég volt már a témából, meg ilyesmik, szóval lehet, hogy az előző mondatomat vissza is vonom, mert tényleg ennyi kell egy ilyen baleset kiheveréséhez. Az önmérsékletért viszont külön dicséret jár neked, sok „úriember" tanulhatna tőled, de hagyjuk.

Ha már egyszer vírus van a CD-n, akkor ahhoz irtót is kell szerezni. Honnan tudok vírusirtót szerezni a CD-n levő vírus ellen? Ti már biztosan beszereztétek. Ha szépen megkérlek benneteket, akkor küldenétek nekem egy „üveggel az orvosságból". Nagyon hálás lennék. Még sört is küldenék. Egy egész ládával. Itt nálunk nagyon jó sörök vannak ám. Legjobb a Lav (oroszlán). A ti Borsoditok elbújhatna mellette.

**Vírusirtót a Netről bármikor tudsz szerezni, az újabbak mind tisztességesen legyalulják azt a dögöt, ami a CD-nken volt.
Ha esetleg sikerül beszerezni újból a PC Gurut, azon is van vírusirtó, amivel orvosolni lehet a bajt. A CIH vírus ellenszerét azért mégis elküldtem neked mail-ben, kíváncsivá tettél ezzel a Lav nevezetű sörrel kapcsolatban, de azért inkább mégse küldj, valószínűleg onnan ideküldeni egy láda sört komoly anyagi csődöt jelentene neked.**

Egyszer már írtam levelet a PC GURU-ba (igaz, nem elektronikusat). Lehet, hogy olvastad, lehet, hogy nem. Mondd, az elektronikus leveleket előnyben részesítitek a papírra írottakkal szemben? Úgy lenne tisztességes, ha egyenrangúnak tekintenétek őket. Az biztos, hogy könnyebb egy e-mailt beszerkeszteni az újságba, mint egy „papíros" levelet.

Hát tudod az az igazság, hogy az elektronikus leveleket csak én részesítem előnyben, azokból ugyanis sokkal könnyebb levrovot csinálni, de néha azért megmozdul bennem a lelkiismeret és becsápolok egy–két papírlevelet is. Persze csak szerény mennyiségben, hiszen ilyenkor rögtön eszembe jut, hogy ezekért a levelekért mennyi fát pusztítanak el az emberek, valamint meglehetősen fáradságos munka is a levélmásolás...

Nos, ennyit szerettem volna mondani. Remélem még sokáig lesz PC GURU és még sokáig folytatod áldásos munkádat az oldalain. Utoljára egy szerb dicséret csak nektek: PC GURU je najbolji magazin na svetu. (A PC GURU a legjobb magazin a világon).Üdv:

Lali™ (Lőrik Lajos, Jugoszlávia)

Köszi a dicséretet, igyekszünk megfelelni neki a közeljövőben is, remélhetőleg egyszer nemcsak a Kartel, hanem mi is elzötyögünk egy picit nagyobb példányszámban a szerb határ felé. :)

NYÚ DEZIGN RULZ

Csőszerelő Brazil koma!!! **(Tévedés. Én nem dolgozom... Brazil)** Mostantól van egy újabb páciensed (ez vagyok én), akit nem ártana jól helyrerakni. **(Mármint olyanra gondolsz, hogy nyomjak be egy olyat, hogy derékig elkékülj? Bocs, nem az én stílusom. Brazil)** Először is azért írok neked, hogy elmondjam szerintem az újság cool, de a levrov egyre gyatrább. Ne érts félre, nem rossz, de egy ideje, már-már unalmas. (Hiába. Úgy látszik öregszel.) **(Hm, úgy látszik mégis helyre kéne rakni téged :) Brazil)** Más téma. Immáron majdnem egy éve boldogítom a sarki újságost azzal a megszólítással, hogy: „Kérek egy PC GURU-t!" Nagyon örülhet nekem, mert a mai újságárak mellett, szerintem éntőlem kapja a havi bevételének a felét. Megrendelni meg félek a lapot, mert lehet, hogy egy papírsalátát kapok kézhez, azt meg nem akarom. A CD-vel semmi bajom sincs, sőt az újságotok egyik leggyorsabban fejlődő részének tartom (én). Ja apropó a designváltás kinek az ötlete volt? Csak azért, mert annak adjatok prémiumot vagy nemtommit, de legalább léptessétek elő fő-fővé, mert az egy zseni volt. Hát még aki megcsinálta, az milyen fenomén volt. **(Azt hiszem ezt mégis inkább ki kellene vágni, még a végén elbízza magát a törd. Brazil)** ***(Nem az én ötletem volt te csirke. – a törd.)*** Ezen kívül lenne még (jó)néhány kérdésem, de tapasztalatból tudom, hogy úgysem tudnál rá válaszolni, úgyhogy most hagylak pihenni e kimerítő e-levél után. Üdvözlettel:

Merk (Tóth Péter), Paks

Nemtom egészen pontosan minek köszönhető, de teli vagyok energiával még most a levrov végén is, nem tartom kizártnak, hogy tudnék valami értelmes válaszokat is adni, de ha nem hát nem. Mindenesetre megkönnyítetted a dolgomat, az biztos. Mindegy, a lényeg, hogy kellett egy ilyen levél is, amivel bebizonyítom mennyire telitalálat az új forma meg ilyesmik, habár a levél első fele valahogy nem az igazi, de legyen. Nem mintha nem jöttek volna olyan levelek, amiben az ellenkezőjét írják, de azokat most letagadom, talán majd jövő hónapban lesz olyan is elrettentésképpen.

Most azonban már nem lesz semmi, mert ez itt a levrov vége, könnyes és megható búcsút veszünk vagy örülünk, hogy végre megszabadulunk egymástól, mindegy, osszátok be magatoknak. Csók mindenkinek, és a macskát ne egyétek meg vacsorára. Na, pá!

Brazil
brazil@westel900.net

Aki esetleg ráér, egy kis beszélgetésre, azt szeretettel várjuk Lilyvel a Baross és a József krt. sarkán lévő sörözőbe február 12-én 18 órától.
a törd.

OPTIQUEST család

Létezik a ViewSonicnak - az ismert modelljei mellett (P, PT, G, stb.) - egy teljesen különálló monitorcsaládja, az Optiquest széria. Nem egészen világos az Optiquest története, azaz nem sikerült megtudni, hogy "in house" termékről van-e szó, vagy csak egyszerűen felvásároltak egy kisebb céget. Mindenesetre az összes monitor dobozán megtaláljuk a "the ViewSonic Company" feliratot, ami már a kicsomagolása előtt sejtet valamit, hiszen az ismert márkanév alatt eddig az élmezőnyben "versenyző" monitorok kerültek forgalomba, meglehetősen borsos áron. A mamutcég az Optiquest-tel egy alacsonyabb árkategóriát célzott meg, ami Mo-on is mindenki számára elérhető. Ennek jegyében persze kellett hozni kompromisszumokat is, de összességében úgy vélem az "új" család semmiképpen nem hoz szégyent a ViewSonic névre, sőt sikerült az ár/teljesítmény vonatkozásban kiemelkedőt alkotni.

A hazai forgalmazótól megkaptuk tesztelésre az Optiquest teljes választékát, leszámítva a 14"-es modellt és a lapmonitor változatot. Utóbbit remélem még fogjuk tesztelni, viszont a 14"-es monitorokkal az ismert okok miatt (árban alig van különbség egy 15"-es hoz képest) már nem nagyon érdemes foglalkozni.

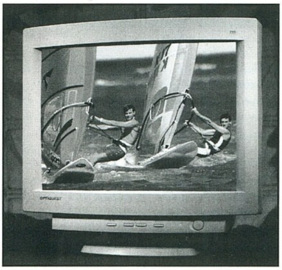
A legkisebb 15"-es a legnagyobb 21"-es volt. Némi gondolkodás után arra a végeredményre jutottunk, hogy nem a hagyományos módon egy gép előtt cserélgetve – teszt programokat futtatva, ezerrel váltogatva a felbontásokat – az "áldozatokat" oldjuk meg a tesztet, hanem egy hosszabb két hetes használatnak vetjük őket alá. Használat közben pedig minden kiderül majd...:) Kapóra jött, hogy éppen költöztünk, így a guruban szépen kicsomagoltuk az Optiquesteket, majd a fél szerkesztőséget elláttuk új monitorral. Cserébe a két hetes tapasztalatokat kértük, aminél azt hiszem nincsen tisztább megítélési lehetőség.

Külsőre a termékcsalád 3 tagja egyfajta designt "viselt", a sorból csak a 19"-es változat lógott ki. De az alaposan. Míg a többiek modern vonalvezetéssel, igazi ViewSonicos beütéssel lettek megtervezve, addig a V95-ös modell elég csúnyára sikerült. Legalább is számomra, persze a legtöbben osztják azt a véleményt, hogy lényegtelen, hogyan is néz ki egy monitor külsőre, az a fontos, hogy a szép képe legyen. Nézzük akkor különkülön az értékeléseket.

OPTIQUEST V55

A család legkisebb tagja nálunk járt tagja. 15"-es méretekkel "büszkélkedhet", full digitális (4 gombos) OSD kezelőfelülettel, rajta az összes ismert állítható funkcióval. Ő került a netes gépre, ami kisebb megváltás volt, az elődjéhez képest. Ennek ellenére próbálok nem elfogult lenni, amire jó alap lehet, hogy a baráti körben egy halom 15"-es monitort használunk játékra. Ezekkel összehasonlítva (Daewoo, GoldStar, stb.) az Optiquest remekül megállta a helyét, a képe szép, a design rendben, gyakorlatilag hozta azt a színvonalat, amit ebben a kategóriában egy márkásabb terméktől elvárnak. Azaz semmi extra.

Max felbontás: 1280x1024@66Hz

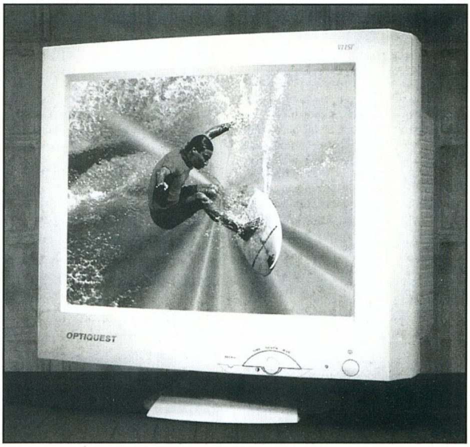


V75

A 17"-es változat, egy szinttel feljebb lépés, hiszen itt már az árnyék maszk 0,26 mm-es, az OSD pedig megkapta a "onView one touch" kontrollt. Ez egyetlen gombot és egy tekerőt jelent a monitor elején, aminek a segítségével elvégezhetjük az összes beállítást. A maximális felbontása: 1600x1280@ 77Hz. Összehasonlítva a képminőséget a ViewSonic PT 775-tel, ami szintén 17"-es (igaz professional Series, a dobozán meg alig férnek el a díjak) ég és föld a két monitor, bár az is igaz az Optiquest modellje kb. fele annyiba kerül.

V95

A föntebb már emlegetett 19"-es modell, egy mostanában nagyon is hódító képernyőméret jeles tagja. Gyakorlatilag ez már jól használható CAD-es alkalmazások, tördelői feladatok, grafikai munkák elvégzéséhez, illetve játékra sem utolsó, bár ez már inkább pénz kérdés. Az OSD-je 4 gombos, és némikép eltér az előző két modelltől (tulajdonképpen mind a 4 monitor ilyen szempontból egyéni, de könnyen kezelhető). Említésre méltó még a képcső 0,26 mm-es invar maszkja, sötétített és antisztatikus bevonattal. Kicsit a kontrasztosabb fekete színeket hiányoltuk nála, viszont egyértelműen bajnok az ár kérdésben (ajánlott fogyasztói ár:156eFt+ÁFA).



V115T

Az első lényeges tapasztalatot a monitorral kapcsolatban hamar megszereztük, míg sikerült felcipelnünk a 2. emeletre. Chris-szel utána legalább 10 percig csak a levegőt kapkodtuk, később pedig amikor a helyére tettük, kis híján a tartójául szánt asztalt végezte ki. Nagyon brutális. A T a verziószámban a DiamondTron képcsőre utal, ami el is kell lévén a 21"-es változatokat többnyire már teljesen professzionális célokra szokták használni. Ennek megfelelően ezen készült a PC Guru mostani száma, a tesztelő pedig Laza volt - a törd. Bár ő mindent roppant kritikus módon szemlél különösebben rosszat nem tudott mondani a monitorra, max. az ODS tekerőjének az érzékenységére tett némi megjegyzést. A képe - hála a DiamondTron képcsőnek - nagyon éles volt, a színek is éltek rajta rendesen. Miután egy fél napot dolgoztam előtte (nagyon király élmény) otthon igencsak furcsán néztem a 17"-es monitoromra, kb. 15"-esnek tűnt és nagyon használhatatlannak:). Gond néikül – már ha bírja a videokártya – lehet 1600x1200-as felbontásban használni, a képfrissítés pedig 1280x1024-ben 89Hz. (Ajánlott fogyasztói ár:240eFt+ÁFA.)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Külvilág

DREAMWORKS ÉS AZ EGYIPTOM HERCEGE

Úgy 4 évvel ezelőtt gondolt egyet három – a szakmájában elismert s általam tisztelt – „fiatalember", s létrehozott Valamit, amit a filmes világ hatalmas felhördüléssel fogadott. Ki merne manapság az óriás filmgyártó vállalatok mellett létrehozni egy újat, amikor a nagy cégek egymás közti versengésében a kisebbeknek csak a morzsák jutnak. A válasz immáron ismeretes: Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg és David Geffen megalkották a DreamWorks S.K.G-t, új fejezetet nyitva ezzel a huszadik század filmtörténetében.

Spielberg a kezdetek kezdetén megmondta: évek szükségesek egy ilyen típusú vállalkozás beindulásához. Jómagam gondolni sem mertem volna arra, hogy a Holdról lábát lógató kisfiút ábrázoló cégembléma birtokosa még az ezredforduló előtt meghatározó szerephez jut a filmgyártásban, s felbukkanása a vásznon egyet jelent a minőséggel.

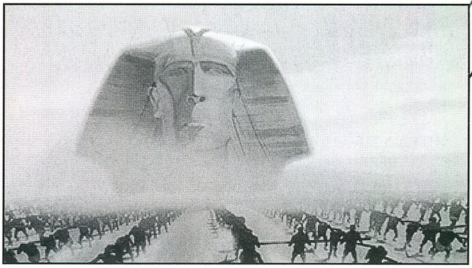
Az idei év hatalmas robbanást hozott a DreamWorks életében, három olyan szuperprodukcióval is előálltak, ami nemcsak anyagi, hanem szakmai elismerést is hozott a cégnek, tudatva ezáltal, hogy immáron nemcsak a Pixarnak és a Disneynek jut szelet a filmgyártás tortájából, hanem nekik is.

Idei első – és egyben filmtörténeti jelentőségű – alkotásuk, a Spielberg által rendezett Ryan közlegény megmentése című háborús eposz, mely nemcsak az év, hanem talán az évtized legmeghatározóbb háborús filmje, mellyel a mester idén is ringbe száll az Oscar-esőért. Ezzel Spielberg kipipálva. Jött Katzenberg és a DreamWorks Animation két olyan filmmel, amelyek hatalmas anyagi sikert hoztak. Az Antz technikailag, és sajátos humorával átvette az első helyet a Pixar Animationtól, s mint az álomgyár első egész estés computer-animációval készített filmje, feladta a leckét az ellenfeleknek.

S ezután következett az, amire senki sem számított, ugyanis Katzenberg piacra dobta az Egyiptom hercegét. Ez utóbbiban szakítottak a Disney hagyományosan cuki figuráival, tücskeivel és sárkányaival, csak a történetre koncentráltak és a rajzfilm minél nívósabb kivitelezésére törekedtek. Az így létrejött műről elmondhatjuk, hogy rajzfilmtörténeti csoda született. Kivitelezését tekintve minden eddigi rajzfilmet felülmúl, tartalmilag a Biblia egy részletét – pontosabban Mózes és az Egyiptomban szenvedő zsidó nép históriáját dolgozza fel. Határt szabott az alkotásnak a rajzfilmekre jellemző 90 perces vetítési idő, amit túl is léptek, de még így sem bizonyult elegendőnek a történet teljes kibontásához. Úgy érzem, mégis a lehető legjobban bántak a kockákkal, s szinte mindent tudtunkra adtak, amire szükségünk lehet, ahhoz, hogy megértsük mindazt, amiről a Biblia eme könyvei szólnak. A DreamWorks megpróbálta a lehetetlent, hiszen míg a Disney minden korosztály számára élvezhető rajzfilmeket készít, az Egyiptom hercege csak az idősebbeket köti le. Saját magam tapasztaltam, hogy a moziból a kisebb gyermekek 5–6 percenként szállingóztak a kijárat felé.
A mű mégis siker, s mire e sorok az újságban megjelennek már közel lesz a 100 millió dolláros bevételhez, tudatva mindenkivel, hogy az efféle alkotásoknak igenis van helyük a filmpiacon. Ráadásul ékes bizonyítékot szolgáltattak arra is, hogy nincs lehetetlen, hiszen mindezt sikerült 4 év alatt létrehozni. Persze, ehhez szükségeltetett három örök gyerek, álmodozók, akik nélkül hatalmas űr tátongana az amerikai filmgyártás palettáján.

Mindenkinek ajánlom a filmet, ha akad rá egy kis szabadideje, ne szalassza el senki ezt a nem mindennapi alkotást. Gratulálok DreamWorks!!!

Sasa
Sasa1@freemail.c3.hu



MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN: A NYÁRI TŰZ SÁRKÁNYAI

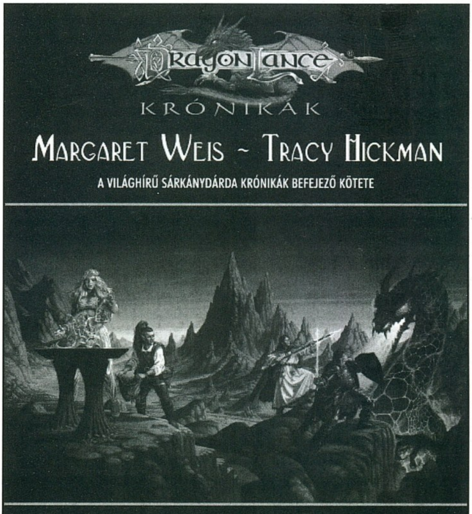
Mint az olvasók által adományozott, s a „sárkányokkal táncoló" titulus birtokosa, tudatom veletek, hogy a karácsonyi szezon magasságában került a boltokba a DragonLance krónikák befejező kötete. Gondolom, Krynn világának rajongóit nem leptem meg ezzel a bejelentéssel, hiszen nagy valószínűséggel már túljutottak a csaknem ötszáz oldalas történet elolvasásán. Mégis úgy éreztem, szólnom kell róla, hogy Caramon, Raistlin, Tanis, Tasslehoff és Kova kalandjai még korántsem értek véget, hiszen egy évszak hiányzott a teljességhez…

Eddig annyi már kiderült, hogy elég vegyes érzelmeket vált ki a könyv a DragonLance kedvelőinek körében. A siker korántsem nevezhető osztatlannak, viszont mindenképpen el kell olvasnod ahhoz, hogy megtudd, hordoz-e számodra értéket. Rajta hát!

KRYNNI JÓKÍVÁNSÁGOK

Kardod éle ne csorbuljon!
Pajzsod fényesen ragyogjon!
Mágiád a Holdak óvják!
Imáidat meghallgassák!
Szakállad hosszúra nőjön!
Életcélod teljesüljön!
Abroncsbotod vígan zúgjon!
Otthonod dús-gyarapodjon!
S békés álmodat vigyázza
Sárkányszárnyak surrogása!

Lily
lily@vogel.hu



Cheat

WAR OF THE WORLDS

Mindegyik képernyőn:

icomeback összes fejlesztés
youlikeit 100% efficiency

Harci térképen:

atchooo összes betolakodó kiírtása
punyhumans összes ember kiírtása

STAR CRAFT: BROOD WARS

Játék közben nyomjuk meg az Enter-t, majd a kód beírása után ismét üssük le. Csak single player üzemmódban működnek a kódok.

pálya teljesítése there is no cow level
pálya elvesztése game over man
isten mód power overwhelming
10,000 Minerals/Gas show me the money
10,000 Minerals whats mine is mine
10,000 Gas breathe deep
szabad upgrade az összes egységre something for nothing
teljes térkép black sheep wall
pálya győzelem letiltása staying alive
gyors építés mód operation cwal
szabad technológiai upgrade medieval man
technika fa letiltása modify the phase variance
Food/Psi szükségletek letiltása food for thought
Végtelen energia the gathering
köd letiltása war aint what it used to be
titkos Zerg zene lejátszása radio free zerg (csak ha a Zergekkel játszunk)
pályaugrás engedélyezése ophelia (az engedélyezés után be kell írnunk, hogy melyik pályára ugrunk)

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Pálya választás:

Nyomjuk a SHIFT-et mielőtt rákattintinánk a NEW GAME opcióra.

ASTEROIDS

Az összes fegyverhez és kiegészítőhöz írjuk be a játék közben, hogy issallgood.

EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE

(Vészhelyzet)

A menü képernyőn mozgassuk a kurzort az Options felitatra, majd írjuk br, hogy sixteen. Ezután egy listát kapunk a lehetséges küldetésekről, melyek közül szabadon választhatunk.

REDGUARD

Nyomjuk meg az F12-t, majd a konzol screen-re írjuk be, hogy mire van szükségünk az alábbi parancs és táblázat segítségével.

Item add,# .....

(1) ???
(2) gold.
(3) stoneskin potion.
(4) health potion.
(5) ring of invisibility.
(6) Vola's Ring
(7) sabre.
(8) rusty key.
(9) gold key.
(10) silver key.
(11) amulet.
(12) soul gem.
(13) soul sword.
(14) crowbar.
(15) peg rune.
(16) peg rune 2.
(17) peg rune 3.
(18) ???
(19) orc's blood.
(20) orc's blood with ...
(21) spider's milk.
(22) spider's milk with ...
(23) ectoplasm.
(24) ectoplasm with ...
(25) Hist sap.
(26) Hist sap with ...
(27) Dwarven lore book.
(28) Dwarven gear.
(29) glass vial.
(30) glass vial filled with elixer.
(31) iron weight.
(32) bucket.
(33) bucket full of water.
(34) gauntlet rune.
(35) Elven Artifact book.
(36) ???
(37) Redguard Heroes book.
(38) Hammerfell book on Flora.
(39) map from Makio.
(40) leather pouch of gold.
(41) Crendel's stolen map.
(42) silver boat.
(43) shovel.
(44) aloe.
(45) torch.
(46) monocle eyepiece.
(47) flag.
(48) silver locket.
(49) league insignia parchment.
(50) Joto's Jail map.
(51) Flask of Lillandril.
(52) Hundings Tailsman.
(53) Izsara's Journal.
(54) feather.
(55) Kithral's journal.
(56) Folks Firmament book.
(57) Izara's journal locked.
(58) star stone.
(59) key to warehouse.
(60) key Izara's house.
(61) spell.
(62) ???
(63) ???
(64) glass bottle empty.
(65) glass bottle with water.
(66) glass bottle mixed with water and aloe.
(67) strength potion.
(68) bandage.
(69) bandage with blood.
(70) sabre.
(71) sabre.
(72) sabre.
(73) sabre.
(74) bone key.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

A kódokat a Settings menüpontban kell begépelnünk, ott ahol az Enter Passcode Here felirat ékeskedik. Ha ki kell törölnünk az előző kódot, akkor a SHIFT-DEL kombinációi segíthet minket ebben.

CREDITS a movie végeztével egy credit listát kapunk
LEIAWRKOUT Force Feedback Joy aktiválása
GUNDARK Force Feedback Joy beállítása
CHICKEN AT-ST-n játszhatunk
DIRECTOR az összes bejátszást láthatjuk, ha a High Scores menüben beállítjuk ezt az At the Movies-nél
MAESTRO az elöbbi menüben a Concert Hall opciót beállíthatjuk az összes zene meghallgatásához
IAMDOLLY végtelen élet
TOUGHGUY minden új fegyvert és erő növelőt megkapunk (pl. advanced blasters)
USEDAFORCE próbáld ki
NUMBERTWO végtelen másodlagos fegyver, bombák és rakéták
HIKEN másodlagos fegyver eltüntetése
NEUC minden birodalmi radar és hajó megsemmisítése
LOKJOT leszállás és nagyjavítás

CAESAR 3

Kattintsunk rá valahol a vízre, majd nyomjuk le az ALT-K -t.
Ezután a következő opciók élnek:

ALT V azonnali győzelem
ALT C több pénz ha 5000-nél kevesebb van

SPACE JAM

A Space Jam kódokhoz a parancssorban elindított program SJ főprogramja után írhatjuk be a kódokat, természetesen egy space közbeiktatásával.
[pl: „sj little_toons"]
Egyszerre több kódot is beírhatunk, ilyenkor ezeket egy space választja el.
[pl: „sj little_toons little_monstars superjumps"]

kódok:

little_monstars Shrinks monstars
little_toons Shrinks tune squad
big_monstars Grows monstars
big_toons Grows tune squad
alwaysmakeshot mindenki lő
alwaysdunk minden lövés talál
fastgame gyors játékmenet
turbofly a turbo nyomásával extra hajtóerőt kapunk ugráskor
endlessturbo folyamatos turbo
fadeaways a mozgás irányába ugorhatunk
noinbounds Never have to inbound the ball
noshotclock a shot clock letiltása
superpush szuper erős nyomás
superjump szuper erős ugrás
noai a titkos belső pályák használata véletlenszerűen
Kanopef mindenfajta turbo és egyéb ketyere installálása

WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

A data directoryban mindent megtalálhatunk, csak egy kicsit turkálódznunk kell. Minden file tartalmaz valami érdekeset, amivel nagyban megváltoztathatjuk a játék menetét. Itt vannak a fegyverek jellemzői, a megszerezhető kitüntetések, a járművek statisztikája, a psykerek ereje, egyszóval minden. Az alábbi file-okat ajánlom a figyelmetekbe elsősorban:

Accounting.dat Experience
SpellDef.dat Psyker Powers
VehicDef.dat Vehicle Statistics
WeapDef.dat Weapon Statistics
UltNames. Ultramarine Names
ChaNames.dat Chaos Names

Arra vigyázzunk, hogy néhány hatás a Chaos lényeket és a fegyvereiket is érinti.

101ST AIRBORNE

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

AirNormandy a katonák ujra ugrása Normandiában
AngryManDinners a katonák élelmiszert kapnak
Iknow a képernyőn megjelenik az összes német egység, a felszerelések és az épületek belseje
TraitorTraitor aktuális katona elküldése
PrisonPod az ejtőernyők eltüntetése
Weasel az összes katona elérhető a térképen
YouGoSquishNow összes német meghal a térképen
Helllive összes német meghal
Ihaveyounow az összes német eltüntetése
Beef az összes tehén elpusztul
Heknows mindent kikapcsol
Robocop3 berzek katonák előállítása
Hohoho új katona MG42 plus-szal és két tár lőszerrel

HELLBENDER

STEROID isten mód
IMPUMPD összes fegyver
IMSTUCK következő pálya
MAXMEUP erő növelése 100%-ra
TOTLPWR egészség 100%-ra
AUTEM# pályaugrás #pálya száma
URDEAD# kapunk egy fegyvert (# a fegyver száma)

Bear™

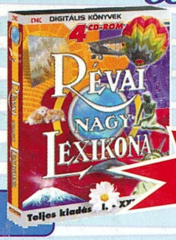
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu
Pixel Multimédia
GRAVIS GamePad Pro
SELECT START
a világ legjobb játékvezérlői
3 év garancia
9900 Ft Firebird 2
7900 Ft Thunderbird 2
6900 Ft Blackhawk
49000 Ft Analog Pro
7300 Ft Gamepad Pro
ALTEC LANSING MULTIMEDIA
acs45.1
ár: 24900 Ft
acs43
régi ár: 11900 Ft
új ár: 8800 Ft
ada305
ár: 48900 Ft
acs48
régi ár: 39900 Ft
új ár: 33500 Ft
áraink az áfát nem tartalmazzák

Új angol nyelvoktató programok

A LANG*Master* 3 tagú TOEFL sorozata az amerikai rendszerű nyelvvizsgára készíti fel Önt, míg az 5 tagú English In Action sorozattal a SKY NEWS TV élő interjú anyagai alapján mélyítheti el szövegértési képességeit.

AKCIÓ!

Révai Nagy Lexikona



I.-XXII. kötet

DOS / Win

~~Br. 12.990 Ft~~

Br. 2.990 Ft

Race Leader Kormány

- A kormánykerék beállítható pozícióval
- 180°-os rögzíthetőséggel
- Formula 1-es sebességváltóval és pedálokkal

Br. 19.990 Ft

Smile

Minőség

Ergonómia

Design

Biztonság

Garancia

1+2 év garancia

- SVGA felbontás 1024x768
- Non interlace, 0.28 dot/inch
- MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés energiatakarékos üzemmód

Smile Monitor disztribúció

Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól

QuickShot Super Fightpad

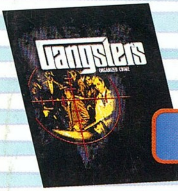
- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 6 gomb, 4 tűzgomb
- Kiváló minőség

Br. 4.490 Ft

JT 271 Charger Joystick

- Analóg joystick
- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 4 tűzgomb

Br. 6.990 Ft



EIDOS INTERACTIVE

Legújabb Cyberstone Kiadványok

Br. 6.990 Ft

Br. 5.990 Ft

Br. 5.990 Ft

Állásajánlat

Interneten keresztül történő kereskedéshez értékesítési managert keresünk. Követelmény: hardver, szoftver áruismeret, Internet használat, középfokú angol nyelvismeret.

Jelentkezés: 461-5737

Az Automex Kft. az AMD processzorok hivatalos forgalmazója.

AMD K6-2 PROCESSOR 3DNOW!

Csak MOST! MIDI billentyűzetek és kiegészítők AKCIÓS áron! GSM tartozékok végkiárusítása!

Érdeklődni lehet: 351-5016, 351-5015 telefonszámokon és a Rákóczi úti üzletünkben!

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu